

4/94
CYBERMEDIA
DAS 16-BIT- UND CD-VIDEOSPIELEMAGAZIN
öS 45,- / sfr 5,90 / Lit 6500,- / fmk 27,-
hfl 7,30
dkr 30,-
DM 5,90
MANIAC
VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE
MD
High Seas Havoc
NHL Hockey '94 CD
Castlevania
Sonic 3
SN
Super Turrican 2
Adventure Island 2
Winter Olympics
Mr. Nutz
DIGITAL VIDEO:
3DO
FUN & ACTION
32
IN 16 MILLIONEN
CD-I
FARBEN
ALLE SPIELE, ALLE FILME
EXPLOSIV
SO ENTSTEHT EIN
VIDEOSPIEL
TECHNIK, MACHER, PERSPEKTIVEN: VON DER SPIELIDEE ZUM MEGASELLER



Hallo, Leute!

Spitze sind wir!

Probier´s doch selber! Jetzt!

DM 99,–

KARSTADT



KONAMI
TINY TOON Adventures
Buster's Hidden Treasure
MEGA DRIVE
16-BIT CARTRIDGE
SEGA

TINY TOON Adventures
BUSTER BUSTS LOOSE!
SUPER NINTENDO
PAL VERSION
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM





In geheimen Bonus-Höhlen

Screen Sega Mega-Drive



Das Geisterschloß

Screen SNES

In über 600.000 Videospielekonsolen geht mit uns der obergeniale Videospielspaß ab. Im Sega Mega Drive und Super NES jetzt für DM 99,–.

In feinster Cartoon-Atmosphäre geht es durch jede Menge abwechslungsreiche Level. Grafisch perfekt! Witzig stark programmiert. Egal wie oft Ihr Eure Konsole mit uns anwerft. In jedem Level findet Ihr immer wieder etwas Neues. Langespielspaß ist eben besser als Langeweile.

Tiny Toon Adventures. Das Jump´n Run der Spitzenklasse. Die Nr. 1 von KONAMI gibt es natürlich auch für das NES und den Gameboy.
Komm doch mal rüber.
Ins nächste Karstadt-Haus.

VIDEO GAMES CLASSIC

AUSGEZEICHNET

„Unglaublich, was die Programmierer alles in das Spiel gepackt haben ... Tiny Toon Adventures ist ein Bombardement an Spielwitz, bei dem ein Gag den nächsten jagt."
Video Games über Tiny Toon Adventures (SNES)

„Tonnenweise unterschiedliche Hintergrundgrafik; jede Welt ist anders." „Eine prima Comicmusic ... Massenhaft geniale slapstickartige Effekte ..."
„Das Sprite steuert sich kinderleicht und hat viele Bewegungsmöglichkeiten."
Power Play 3 / 93 über Tiny Toon Adventures (Mega-Drive)

„Klare Sache: Wer Jump´n Run mag und ein Mega Drive hat, muß sich die Tiny Toons Adventures kaufen."
Video Games 4 / 93 über Tiny Toon Adventures (Mega-Drive)

„ ... mit Tiny Toons Adventures haben sie das beste Jump´n Run aller Zeiten herausgebracht ..."
Sega Pro 5 / 93 über Tiny Toon Adventures (Mega-Drive)



SuperstarkerVideospieleSpaß

KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Sport gibt´s für Nintendo und SEGA. KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon D-069 / 95 08 12-0, Telefax D-069 / 95 08 12-77



MONTE CARLO

...hat eine kleine, aber feine Tradition gesellschaftlicher Ereignisse. Dieses Jahr ist mit der Computer- und Videospielmesse Arena ein weiteres Festival hinzugekommen: Wenn das Modell "Von London an die Cote d'Azure" Schule macht, wird MAN!AC-Redakteur zum Traumberuf! Schon etwas länger über dem Yachthafen angesiedelt ist die Imagina, die Mini-Ausgabe der transatlantischen Computergrafik-Show Siggraph. Wer sich beruflich für elektronische Unterhaltung und 3D-Animation interessiert, verbringt die drei Tage im Februar im Fürstentum. Hier traf MAN!AC auf Silicon Graphics und Industrial Light & Magic, Sega, Disney und Fuji – die großen Namen einer Zukunfts-Branche. Apropos Namen: Kauft Ihr Euch eine Schallplatte, weil Ariola 'draufsteht? Löst Ihr die Kinokarte erst, wenn Ihr sicher seid, daß der Film das Paramount-Zeichen trägt? Ach, Ihr interessiert Euch mehr für die Künstler, Schauspieler und Regisseure?

Show-Biz und Computergrafik im Flirt: Peter Gabriel in Angel Studios' "Mindblender".

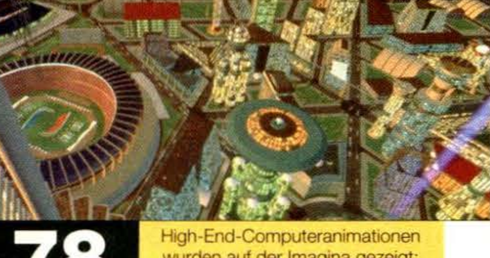
8-Spieler-"Bomberman" fürs Mega Drive – eine Design-Studie von Factor 5.

Dann versteht Ihr, wieso wir zu jedem Spiel nicht nur den Hersteller, sondern auch die Entwickler nennen – und die Namen der MAN!AC-Redakteure dafür in den Hintergrund rücken. In dieser MAN!AC widmen wir den Kreativen einen zehnseitigen Hintergrundbericht. Denn nicht nur für Kaufleute, sondern auch für Programmierer, Grafiker und Musiker ist die Videospielentwicklung eine Sparte mit Zukunft.

THE MAN!ACS

10

Live von der IMA: Neben "Raiden 2" stellen wir Euch alle neuen Highlights der Automatenmesse vor.



78

High-End-Computeranimationen wurden auf der Imagina gezeigt: MAN!AC war vor Ort.



58

Fun & Action in 16 Millionen Farben mit den Digital-Video-Cartridges für CD-I, 3DO und CD-32.

MAN!AC

NEWS

RUBRIKEN

LAST RESORT

FEATURES

PRESENTS

TESTS



Master Higgins geht mit der Zeit: Unser liebgewonnener Jump 'n Run-Held setzt auf Action-Adventure. MAN!AC hat den Abenteurer in "Super Adventure Island 2" aufgespürt und staunt nicht schlecht...

Der Name Hudson Soft hat in Japan einen guten Klang. Wer unseren Artikel "Future Shock" in der MAN!AC 2/94 gelesen hat, weiß, daß die Spieleschmiede nicht nur Software produziert, sondern ein feines Händchen für Chip-Design hat. Als Entwickler der Japano-Konsole "PC-Engine" steuerten sie bislang mehr als 60 Spiele für dieses System bei, knapp ein Viertel davon wird auf CD ausgeliefert. Auch Nintendo-Besitzer kennen Hudson als hochkarätigen Spieleerfinder: Insbesondere die "Bomberman"- und "Adventure Island"-Serien stehen in der Beliebtheitsskala weit oben. Wie die "Bomberman"-Saga weitergeht, erfahrt Ihr auf Seite 20, wo wir die neuesten PC-Engine- und Mega-Drive-Updates zeigen.

In diesem Menü wählt Ihr Extras, Magie und Ausrüstung an.

An dieser Stelle präsentieren wir Euch die ersten Grafiken und Features von "Super Adventure Island 2", das sich von allen bisherigen "Adventure Island"-Jump'n' Runs drastisch unterscheidet. Obwohl das 12 MBit-Modul nicht vor Herbst 94 auf den Markt kommt, wagen wir den Blick hinter die Kulissen: In den nächsten Ausgaben werden wir Euch über die Fertigstellung des Action-Adventures auf dem Laufenden halten, bringen Interviews mit den japanischen Programmierern und achten darauf, daß Master Higgins nicht auf die schiefe Bahn hüpft.

Die Oberwelt

Rollenspieler kennen sie seit Anbeginn der Computerspiele, heuzutage hat jedes aufrechte Jump'n'Run eine Art Landkarte: Sie ermöglicht uns, die Levels nicht nur stur in der gleichen Reihenfolge anzugehen, wir dürfen aus mehreren Spielstufen wählen. Bei "Super Adventure Island 2" kommt der Oberwelt doppelte Bedeutung zu: Sie verbindet nicht nur die einzelnen Schauplätze, sondern birgt tückische Gefahren für Master Higgins.



Totale Übersicht

Da die Oberwelt nicht komplett auf den Bildschirm paßt, könnt Ihr eine zusätzliche Landkarte einblenden. Sie ist zwar nicht gerade detailliert, trotzdem sind die wesentlichen Merkmale der Spielumgebung zu erkennen.

Jump'n'Run



In den Levels wird nicht nur gekämpft, eine Menge Rätsel sind zu lösen.

Die Strudel auf der Oberwelt markieren meistens eine Action-Szene, die Master Higgins an dieser Stelle erwartet. Unterwegs findet Ihr Schatztruhen, die Waffen oder Extras bergen, kämpft traditionell mit ulkigen Monstern und sammelt eifrig Münzen. Um den Forschergeist zu wecken, ist der Weg zum Ziel nicht immer vorgegeben.



Wenn Ihr die Baumhöhle betretet, erhaltet Ihr einen Tip.





Anfangs sind manche Plattformen nur schemenhaft zu erkennen und bieten keinen Halt: Aktiviert Higgins einen Schalter, festigen sich die Plattformen.

Backstage

NES

Master Higgins erstes NES-Jump'n'Run sieht Segas "Wonderboy" nicht nur ähnlich, es ist dasselbe Spiel mit anderer Hauptfigur. Level-Design, Gegner-Outfit und Extras stimmen bis auf den letzten Pixel überein. In Deutschland ist das Jump'n'Run als "Adventure Island Classic" erschienen. Die Fortsetzung übertrifft das Original in jeder Hinsicht. Master Higgins tummelt sich auf einer Oberwelt, ehe er Levels betritt, und hat eine Handvoll Dinosaurier als Kumpels (sprich: Extras) dazugewonnen. Kurzum: Größer, bunter, lauter. Der wahrscheinlich letzte Auftritt von Master Higgins auf dem NES (sinnigerweise "Adventure Island 3" betitelt) führt das Konzept von Teil 2 konsequent fort und ist in Deutschland bislang nicht erhältlich. Das Jump'n'Run-Modul bietet noch mehr Spielstufen, noch mehr Extras und spielt sich ähnlich gut. Neue Ideen suchen wir allerdings vergebens.



Teil 3 auf dem NES gibt's leider nur in Japan und den USA

Game Boy

Auf dem Handheld hat Master Higgins eine ähnliche Entwicklung wie auf dem NES hinter sich. Der erste Streich hält sich an das Oberwelt-lose Original (hat aber schon die putzigen Saurier im Extra-Sorti-



Die putzigen Saurier bereichern beide Game-Boy-Spiele

SCHATZINSEL





Verwehren die Pfeilspitzenden Zugang, steuert Ihr die nahe gelegene Höhle an. Dort plaziert Ihr einen bestimmten Gegenstand und schon habt Ihr freie Fahrt.

Zutritt verboten

Zu Beginn des Spiels sind bestimmte Gegenden nicht erreichbar – der Zugang ist blockiert. Wenn Master Higgins geeignete Symbol-Steine sammelt (beispielsweise den "Light"- oder "Sun-Stone"), dann verschwindet die Barriere und der Zugang ist frei.





Von Anfang an

Master Higgins hatte endlich sein Glück gefunden. Freudestrahlend brach er mit Frau Tina in die Flitterwochen auf, um schon nach wenigen Tagen einen Schicksalsschlag zu erleiden. Die romantische Floßfahrt wird von einem Sturm jäh unterbrochen und trennt die beiden Liebenden. Tina wacht am Strand von Waku-Waku auf, hat ihr Gedächtnis verloren und verliebt sich schnurstracks in den örtlichen König. Higgins überlebt das Unwetter ebenfalls, kann sich aber genauso an nichts erinnern. Als Tina ihren König heiraten will, wird sie von einem riesigen Vogel entführt. Welch ein Glück, daß ausgerechnet zu diesem Zeitpunkt Master Higgins vor den Toren des Schlosses vorbeischlendert und die Hilferufe von Tina hört...



Jeder Action-Abschnitt wird ebenfalls kartografiert

Diesen Fiesling müßt Ihr besiegen, dann erhaltet Ihr den begehrten "Sun-Stone", mit dem sich eine weitere Barriere entfernen läßt.



Paddelt Ihr auf hoher See, werdet Ihr unversehens in Action-Szenen verwickelt.



Das lila Rechteck auf der Karte zeigt die Residenz des Endgegners an

Gefahr im Verzug

Wenn Master Higgins mit seinem Floß von Punkt A nach B segelt, wird er von Monstern attackiert. Er kann sie auf dem Bildschirm zunächst nicht sehen und ihnen somit auch nicht ausweichen: Ob Higgins kämpfen muß, entscheidet der Zufall. Läßt sich die Auseinandersetzung nicht mehr vermeiden, wird auf Seitenperspektive umgeblendet, und Higgins muß sich mehrere Sekunden zur Wehr setzen.

ment), Teil 2 lockt traditionell mit mehr Levels und besserer Grafik. Spielt sich der Game-Boy-Erstling ein wenig zäh, hüpft Higgins in "Adventure Island 2" locker flockig vom Finger.

Super Nintendo

Master Higgins 16-Bit-Premiere verursachte nur wenig Aufregung; nicht einmal die flippige Musik von Yuzo Koshiro konnte den gut spielbaren, aber etwas biederen und kurzen Jump'n'Run-Aufguß vor der Schadenfreude eitler NES-Besitzer retten: Nur fünf Levels, keine Oberwelt, kaum Extras.



Die 16-Bit-Premiere orientiert sich spielerisch am allerersten NES-Titel.



Anmerkung: Auf der PC-Engine gibt es ebenfalls einige "Adventure Island"-Spiele. "New Adventure Island" ist nicht nur systembezogen Master Higgins bestes Jump'n'Run, es übertrifft in Punkto Spielspaß und Grafik alle anderen verfügbaren Versionen.

SCAVENGER 4

Psygnosis dreht auf: Statt pixeliger Helden rasen computergenerierte Raumschiffe durch phantastische Silicon-Graphics-Landschaften – "Microcosm" war erst der Anfang.

Die CD macht´s möglich: In der Zukunft haben verpixelte Hintergründe und Sprites keine Chance mehr. Das Liverpooler Softwarehaus Psygnosis ist der Vorreiter einer neuen Technik: Sämtliche Intros, Zwischenspänne und Hintergrundgrafiken werden von erfahrenen Grafikern auf Silicon-Graphics-Workstations entworfen und vorberechnet. Die Spieldesigner bauen die eindrucksvollen Ergebnisse in das Spiel ein. Durch den gewaltigen Speicherbedarf der 3-D-Animationen, Licht- und Schattenreflexe bietet sich nur die CD als geeignetes Speichermedium an.

Nach dem ersten Versuch in "Microcosm" folgt mit "Scavenger 4" ein noch aufwendigeres Spiel: Diesmal ist die Handlung im Weltraum angesiedelt, wobei Ihr Euren Raumjäger durch famose 3-D-Landschaften steuert und Euch mit wildem Dauerfeuer gegen feindliche Staffeln zur Wehr setzt.

Habt Ihr einen Level in Wüstenwelt, Eislandschaft oder in unterirdischen Kanalgängen überstanden, stehen Endgegner an, die zum Eindrucksvollsten gehören, was bisher zu sehen war: Aus einem Lavasee morpht sich eine Kreuzung zwischen Mensch und urzeitlicher Flugechse, ein gigantischer Roboter bewegt sich geschmeidig aus dem Hintergrund nach vorne und ballert mit Raketen auf Euch, unter Wasser verfolgt Ihr ein bionisches U-Boot durch grüne Fluten.



Selbst in schmutzigen Kanälen erlebt Ihr grafische Meisterleistungen

Spielerisch hat "Scavenger 4" noch zugelegt, die erste Version ist in Japan für den FM-Towns bereits auf dem Markt. Im Laufe des Jahres sollen Umsetzungen für weniger exotische Systeme erscheinen: Besitzer von Mega-CD, Amiga CD 32 und 3DO freuen sich auf atemberaubende Grafikorgien.

Der studierte Grafiker arbeitete früher für ein Fernsehanimationsstudio, wo er autodidaktisch Computeranimationen erlernte. Danach bekam er einen Job bei Psygnosis – dort arbeitete er unter anderem an der Entwicklung von „Microcosm" und „Scavenger 4" mit.

Wir hatten die Gelegenheit, mit **Paul Franklin**, einem der Grafiker von „Scavenger 4" zu sprechen.

? Woher bekommst Du die Grafik-Ideen für Spiele wie „Scavenger 4"?

Paul: Meistens wird schon bei der Planung über Atmosphäre, Stimmung und Stil des Spieles gesprochen, so daß jeder seine Ideen einbringen kann. Natürlich hängt die Grafik sehr vom Spiel selbst ab (hell und bunt für ein Plattformspiel, dunkel und mechanisiert für ein High-Tech-Ballerspiel). Meine Einflüsse bekomme ich als gelernter Grafiker auch aus der Kunst. Besonders abstrakter amerikanischer Expressionismus, die russische Kunst und japanische Monsterfilme wie „Godzilla" gefallen mir persönlich.

? Welche Hilfsmittel benutzt Ihr bei der Entwickung?

Paul: Wir arbeiten an Silicon Graphics Indigo R3000 mit den Programmen Alias Power Animator und Softimage 4D Creative Environment. Außerdem kommen Apple Macs zum Einsatz. Nach handgemalten Entwürfen werden im Computer Gittermodelle gebaut und Schritt für Schritt die Oberfläche, Details und Animationen entwickelt. Dazu sind die SGI-Workstations wegen ihrer Fähigkeiten und Rechengeschwindigkeit sehr gut geeignet und erheblich besser als PC-Systeme. Ohne diese Maschinen wäre „Scavenger 4" niemals in fünf Monaten fertig geworden.



Das Scavenger-4-Raumschiff gehört zu den elegantesten Jägern der Spielgeschichte

Die Eiswelt mit Nordlichtern ist einer der Spielhintergründe

INSERT COIN

Das Automatenbusiness stöhnt – das Interesse an Telespielen sinkt und die Platinenpreise sind viel zu hoch. Trotzdem wurden auch auf der diesjährigen IMA in Frankfurt viele neue Spiele von etablierten Herstellern und Newcomern ausgestellt.

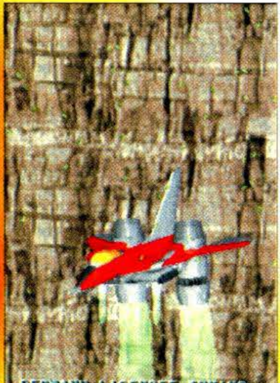
In Las Vegas hat Sega die erste 2.000 qm große Spielhalle eröffnet. Das "Sega Virtua Land" befindet sich im Luxor, einem Luxushotel, das einer ägyptischen Pyramide nachempfunden wurde. Neben den wichtigsten Automaten anderer Hersteller, stehen im Virtua Land zwei AS-1 Flugsimulatoren (Hydraulikspaß für acht Piloten), sowie die Acht-Spieler-Version von Segas Rennspiel "Virtua Racing". Sega plant, weitere 20 Virtua Lands bis Mitte '95 zu eröffnen.

Jedes Jahr im Januar erwacht unser Automatenfan Andreas kurzzeitig aus seinem Winterschlaf und kutschiert für einen Tag in die Mainmetropole Frankfurt. Dort treffen sich die Fachbesucher auf der wichtigsten Automatenmesse Europas, der IMA (Internationale Münzautomaten Ausstellung). Zurück kam Mr. Super Street Fighter mit einem Kofferraum voller Automatenplatinen – immerhin wollten sich auch die Kollegen an den neusten Arcadehits versuchen. Alle Neuheiten der IMA können wir Euch auf diesen drei Seiten leider nicht vorstellen, statt dessen gehen wir ausführlich auf die Handvoll Hightlights ein, von denen mit Sicherheit auch Umsetzungen erscheinen werden.

Eines der diesjährigen Messe-Highlights war "Raiden 2". Die Fortsetzung des erfolgreichen Ballerspiels, das Seibu Kahaitsu 1991 zum ersten Mal vorstellte, fährt mit allem auf, was Ihr von einem Topspiel erwartet. Dank einer Fülle von Custom-Chips, mit denen Seibu die Platine des Vertikalscrollers bestückt hat, wird "Raiden 2" an keiner Stelle langsamer – obwohl teilweise unzählige Schüsse, Hubschrauber, Riesenbomber und Trümmer durchs Bild fliegen. Die Hintergründe sind plastisch in Szene gesetzt, zerstörte Gegner schmieren entweder ab oder verglühen in der Luft – auf jeden Fall fliegen ihre Trümmer über den Schirm und fallen zu Boden. Je nach Größe des abgeschossenen Objekts bleiben Krater in der Landschaft zurück. Bildschirmgroße Explosionen und krachende Soundeffekte sind selbstverständlich. Natürlich könnt Ihr auch diesmal reichlich Extras einsammeln und Eure Bordkanone zu Laser, Streuschuß oder Beam ausbauen. Zwei verschiedene Smartbombs lassen sich ebenfalls an Bord verstauen. Anfänger haben bei "Raiden 2" allerdings keine Chance: Selbst wenn der Endgegner Hunderte von Geschossen in der Luft verteilt, wird's nicht langsamer – könnt Ihr nicht schnell genug manövrieren, ist eines der Leben dahin. Auch die ausgebufftesten Shoot'em-up-Profis werden in solchen Situationen gehörig ins Schwitzen kommen – zu viele Objekte tummeln sich gleichzeitig auf dem Bildschirm. Trotzdem oder gerade deswegen sollten Baller- und Grafikfans Probe spielen: "Raiden 2" bietet acht rasante Spielstufen – auf der Erde und im Weltraum – und dürfte sich in dieser technischen Perfektion auf keine Konsole umsetzen lassen.

Konami setzt dieses Jahr auf Multi-Player-Sportspiele: "Run Gun" ist eine realistische Basketballsimulation für bis zu vier Spieler. Im Gegensatz zum '93er-Hit "NBA Jam" (Midway) seht Ihr das Spielgeschehen aus einer Perspektive hinter dem ballführenden Spieler. Der Automat ist mit zwei Bildschirmen ausgestattet – spielt Ihr zu zweit, sieht jeder Spieler das Feld aus "seiner" Perspektive und spielt in die Richtung des gegnerischen Korbs. Spielerisch bietet "Run Gun" neue Ansätze, grafisch ist die Platine mit der perspektivischen Darstellung leicht überfordert – "Run Gun"











Aufwendig: Im Vorspann des „Raiden"-Nachfolgers haben die Designer Euer Flugzeug im Grafikcomputer gerendert. So kann es stufenlos animiert vom Boden abheben, um danach in ein acht Level langes Abenteuer zu starten.

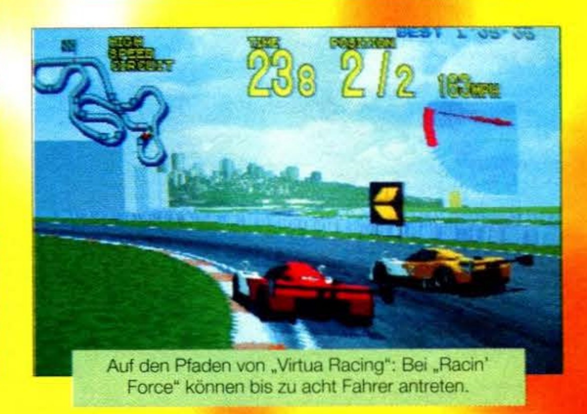


Sprite-Overkill: Bei „Raiden 2" befinden sich Dutzende von Schüssen, Gegnern, Trümmern und Explosionen gleichzeitig auf dem Bildschirm.

kann ein dezentes Ruckeln nicht verbergen. Auch "Racin' Force" wird von Konami nur als Komplettgerät angeboten. Pro Fahrgerät sind zwei Spieler zulässig (zwei Monitore), bis zu vier Geräte lassen sich vernetzen. So können acht Möchtegern-Sennas heiße Rennen auf vier unterschiedlichen Rundkursen fahren (von High Speed über Enduro bis Cross Country). Der Rennatmosphäre kommen realistische Lenkung und manuelle Gangschaltung zu gute, leider verzichtet das 20.000 Mark teure Gerät auf jedwede Hydraulik. Nebenbei stellte Konami das neue Fantasy-Prügelspiel "Monster Maulers" vor: Solide Beat'em up-Kost mit feiner Grafik.



Einfallsreiche Extrawaffen mit großer Durchschlagskraft unterscheiden „Raiden 2" von anderen Shoot'em ups.



Auf den Pfaden von „Virtua Racing": Bei „Racin' Force" können bis zu acht Fahrer antreten.

„Run Gun" heißt Konamis neues Basketballspiel für zwei Teilnehmer. Leider wird das Scrolling von einem leichten Ruckeln begleitet.



Grafisch Extraklasse, spielerisch solide: Konamis neues Action-Prügelspiel „Monster Maulers"

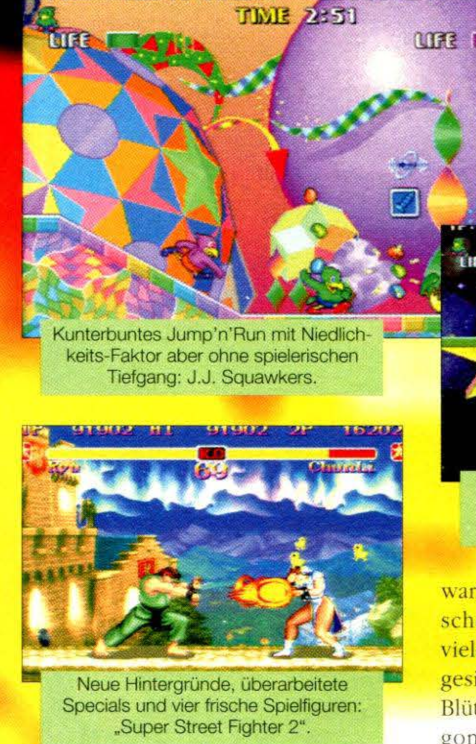


„Final Fight" anno 1994: Drei Spieler gleichzeitig, verschiedene Waffen, zähe Gegner.

ABWÄRTSTREND

Nicht nur die japanische Industrie stöhnt unter dem Druck der weltweiten Rezession, auch die größten Automatenhersteller können sich nicht mehr über dramatische Zuwachsraten freuen. Die Halbjahresbilanzen sehen zwar insgesamt positiv aus, das liegt aber nur an den Zuwachsraten im Videospiele-Bereich. Alle Angaben der Tabelle in Yen (100 Yen sind zirka 1,60 Mark).

Hersteller	Umsatz gesamt	Umsatz Videospiele	Umsatz Arcade
Capcom	44,1 Mrd (+12,1%)	34,3 Mrd (+45,3%)	6,8 Mrd (-47,1%)
Namco	32,4 Mrd	3,7 Mrd (+17,3%)	8,9 Mrd (-2,4%)
Sega	200 Mrd (+19,9%)	140,4 Mrd (+23,7%)	27,4 Mrd (+8,2%)
Taito	45,7 Mrd (+0,5%)	–	8,4 Mrd (-9,4%)



Kunterbuntes Jump'n'Run mit Niedlichkeits-Faktor aber ohne spielerischen Tiefgang: J.J. Squawkers.

Neue Hintergründe, überarbeitete Specials und vier frische Spielfiguren: „Super Street Fighter 2".

Die beiden Kücken müssen sich sogar im Weltraum gegen fantasievolle Gegner verteidigen

Ein 360-Grad-Hydraulikerlebnis verspricht Taito mit Spindrex, dem Nachfolger des D3 BOS Automaten. Wer es sich in dem 3, 50 Meter hohen Ungetüm bequem macht, wird von drei Monitoren und einem 6-Kanal-Soundsystem mit Weltraumeindrücken versorgt. Durch die ausgefeilte Hydraulik des Geräts, die Drehungen um alle Achsen ermöglicht, werden bis zu 0,5G (Gravitationskraft wie in Flugzeugen) simuliert. Als erstes Spiel wird "Rocket Coaster" ausgeliefert.

Capcom gehörte zu den Ausstellern mit den interessantesten Neuigkeiten. Neben "Super Street Fighter 2", das wir Euch exklusiv in MAN!AC 12/93 vorgestellt haben, waren drei neue Spiele zu sehen. Zum einen das Wrestlingspiel "Muscle Bomber Duo", bei dem bis zu vier Wrestler gleichzeitig im Ring stehen, zum anderen "Eco Fighters", ein witziges Ballerspiel. Die außerirdische Verbrecherorganisation Goyolk K.K. hat es auf den Planeten der beiden Helden Ice P. und Neneh Moly abgesehen. Als die außerirdischen Möchtegern-Herrscher auf Elwood einfallen, bastelt Dr. Moly zwei wendige Raumgleiter zusammen, mit denen ein oder zwei Spieler gleichzeitig auf die Jagd nach den Eindringlingen gehen. Neben drei Waffensystemen und verschiedenen Superschüssen attackiert Ihr die phantasievollen Bösewichter mit Beam-Schüssen und einem Satelliten, den Ihr in jede beliebige Richtung drehen könnt. Nach dem erfolglosen Vertikalscroller "Varth" wartet „Eco Fighters" mit mehr spielerischen Qualitäten und vielen grafischen Gags auf. Außerdem gesichtet: "Tower of Doom", die erste Blüte aus Capcoms "Dungeons & Dragons"-Lizenz. Vier Spieler können gleichzeitig auf Monster einprügeln und nach magischen Gegenständen suchen. Wenn Ihr wissen wollt, wann welche Spiele für Eure Konsole umgesetzt werden, sichert Euch auch die nächste Ausgabe von MAN!AC. *ak*



Damit lockt Midas 1994 keinen mehr vor den Monitor: "Toffy" ist ein frecher "Boulder Dash"-Verschnitt.

TRENDS

- ↑ **Prügelspiele mit digitalisierten Spielfiguren. Nach "Mortal Kombat 1&2" bieten verschiedene Hersteller fantasielose Clones an (u.a. Sammy und Kaneko).**
- ↑ **Komplettspielgeräte mit aufwendiger Technik und großen Monitoren (auch 16:9). Preis für den Aufsteller: 10.000 Mark und aufwärts.**
- ↑ **Videospielhersteller steigen ins Automaten-Business ein. Electronic Arts hat auf der ATEI-Show in London den "Battle Toads"-Automaten vorgestellt, und auch Acclaim plant einige Projekte zusammen mit Midway ("Terminator 2").**
- ↑ **Videospiele für die Arcade. Ein französischer Hersteller vertreibt Multispiele-Platinen auf Super-Nintendo-Basis. Etwas Ähnliches hat es vor Jahren auch mit NES- und Mega-Drive-Modulen gegeben.**
- ↑ **Alle Jahre wieder erscheint eine neue Variante des Denkspielknüllers "Shanghai", diesmal versuchte sich Sunsoft. Die Japaner reicherten das unschlagbare Spielprinzip von "Shanghai 3" mit einem fesselnden Zwei-Spieler-Modus an, leider ist die Grafik geringfügig schlechter als bei "Shanghai 2".**
- ↓ **Ordinäre 08/15-Spielplatinen. Ohne aufwendiges Komplettgehäuse mit Spielmöglichkeiten für mehr als zwei Spieler ziehen heute nur noch die wenigsten Spiele.**
- ↓ **Comic-Prügeleien. Nach Konamis Flop "Asterix" lassen die meisten Hersteller die Finger davon.**
- ↓ **Allein spielen ist "out". Heute geht die Clique gemeinsam in die Spielhalle und mißt sich an der Multispieler -Version von "Super Street Fighter 2" oder Konamis neuem Autorennen "Racin' Force" (jeweils für bis zu acht Spieler).**



Die Bäume im Hintergrund haben gut lachen: Großmeister Shang Tsung bekommt ein's auf den Deckel.



Neue Spielfiguren, mehr Backgrounds und fantasievolle Waffen sind die Würze von „Mortal Kombat 2".



Hinter den beiden Kämpfern seht Ihr im Miniformat eine Spielszene aus dem ersten Teil.



MEGA DRIVE

Titel	Preis
Dragons Revenge	demnä. erhältlich
Landstalker dt	demnä. erhältlich
Aladdin dt/us	109.-/99.-
Battletoads us	79.-
Battletoads vs. Double Dragon us	109.-
Bubsy dt	99.-
CD Batman Returns dt	99.-
CD Cliffhanger us	109.-
CD Dracula us	109.-
CD Dragons Lair us	119.-
CD Dune dt	99.-
CD Ecco the Dolphin dt/us	89.-
CD Final Fight dt/us	89.-
CD Ground Zero Texas us	129.-
CD Indiana Jones dt	109.-
CD Jaguar XJ-220 dt	89.-
CD Jurassic Park us	109.-
CD Lethal Enforcement us/dt	129.-/149.-
CD Lunar the Silverstar us	99.-
CD Microcosm us	129.-
CD Monkey Island us	99.-
CD Mortal Kombat dt	**99.-**
CD Nighttrap us	109.-
CD NHL 94 us	119.-
CD Prince of Persia dt/us	89.-/79.-
CD Prize Fighter dt	109.-
CD Puggsy us	109.-
CD Robo Aleste dt/us	99.-/89.-
CD Silpheed dt/us	89.-/99.-
CD Son of Chuck Rock II us	99.-
CD Sonic dt	89.-
CD Spiderman vs Kingpin us	109.-
CD Terminator dt	109.-
CD Thunderhawk dt/us	99.-
CD Time Gal us/dt	89.-
CD WWF Steel Cage us	99.-
Carmen San Diego us	49.-
Champions W. Class Soccer dt	99.-
Chuck Rock II Son of Chuck dt	99.-
Cool Spot dt	99.-
Cosmic Spacehead us	99.-
Desert Strike us	79.-
Dragons Revenge dt	99.-
Eternal Champions us/dt	119.-/129.-
F-15 Strike Eagle II dt	109.-
F-117 Night Storm us/dt	109.-/119.-
FIFA International Soccer dt	99.-
Fatal Fury dt	109.-
Firemustang jp	49.-
Flashback dt	109.-
Formula One dt/us	119.-/109.-
Gaiares us	39.-
Gain Ground dt	49.-
Gauntlet IV us/dt	99.-
General Chaos dt	109.-
Global Gladiators dt	99.-
G-Loc jp	49.-
Golden Axe III jp	89.-
Grand Slam Tennis dt	**39.-**
Gunstar Heroes dt/jp	99.-/79.-
Hardball 3 us	99.-
Haunting dt/us	119.-/99.-
Incredible Crash Dummies us	89.-
Jewel Master us	39.-
John Madden 93 us	69.-
John Madden 94 dt/us	119.-/109.-
Jungle Strike dt/us	109.-/99.-
Jurassic Park us	109.-
King of Monsters dt	59.-
Landstalker us/dt	**109.-/119.-**
Lemmings dt	**39.-**
Lethal Enforcers dt/us	139.-/149.-
Lost Vikings us	99.-
Lotus Turbo Challenge 2 dt	109.-
Marble Madness dt	**39.-**
Micro Machines dt	89.-
Mig-29 dt	99.-
Mortal Kombat dt/us	109.-/99.-
Mutant League Football us	89.-
NBA Jam dt	**119.-**
NFL Football us	99.-
NHL-Hockey 94 dt	109.-
NHLPA Hockey 93 dt/us	89.-/69.-
Nigel Mansell's Racing us	109.-
Ottifants dt	89.-
Pirates us	109.-
Pro Striker Soccer Limited Ed.	139.-
Rampart us	59.-
Ranger X us	89.-
Ren & Stimpy Show dt	99.-
Road Rash II dt/us	99.-/89.-
Robocop dt	99.-
Robocop vs Terminator us	109.-
Rocket Knight Adv. dt	99.-
Rolling Thunder III us	99.-
Rolo to the Rescue dt	**49.-**
Royale Rumble dt/us	109.-
Sensible Soccer dt	99.-
Shining Force dt/us	119.-/109.-
Shinobi 3 us/jp	99.-/79.-
Side Pocket jp	79.-
Sonic II dt	89.-
Sonic III dt/us/jp	129.-/119.-
Sonic Spinball dt	99.-
Spiderman X-Man us	89.-
Splatterhouse 3 us	119.-
Streetfighter II Turbo dt/jp-Pal	129.-/99.-
Streets of Rage II dt	89.-
Strider II dt	59.-
Summer Challenge dt	99.-
Sunset Riders dt	89.-
Superman dt	49.-
T2 The Arcade us	79.-
Tazmania dt	**39.-**
TMNT Teenage M. Turtles dt	99.-
Technoclash dt/us	99.-/79.-
Tecmo Bowl us	119.-
Tiny Toons dt	89.-
Toe Jam & Earl 2 us/dt	99.-/109.-
Treasure Island (McDonalds) jp	79.-
Turtles Tournament Fighters dt	119.-
Two Tribes Populous II dt	99.-
Ultimate Quix us	39.-
Ultimate Soccer dt	89.-
Virtual Racing dt LIMITED	**259.-**
WWF Royal Rumble dt/us	119.-/109.-
Wimbledon dt	89.-
Winter Olympics dt	99.-
World of Illusion dt	89.-
X-Men dt/us	99.-/89.-
Xenon 2 dt	39.-
Zombies A. m. Neigh. us	99.-
4-Spieler Adapter SEGA/EA	49.-/59.-
6-Button Pad Dauerfeuer MD us	39.-
6-Button Pad MD dt	39.-
Action Replay Pro MD dt	89.-
CD-Rom II inkl. Road Avenger dt	539.-
CD-Rom ohne Spiel Megadrive dt	499.-
CDX Converter dt	99.-
Capcom Powerstick MD us	129.-
Hyperbeam Pads Infrarot jp	89.-
Japan Converter jp	19.-
Megadrive II/2Pads/Sonic2	279.-
Megadrive II Aladdin Set	285.-
Megadrive II Grundgerät dt	199.-
NTSC Converter 60Hz us SEGA	39.-
RGB Kabel MD 1 und 2	29.-
Umbau 50/60Hz/Zeichensatz	59.-

3DO

Titel	Preis
Another World	demnä. erhältlich
John Madden	demnä. erhältlich
World Builders	demnä. erhältlich
Animals	109.-
Battlechess	119.-
Dragons Lair	119.-
Monster Manor	119.-
Lemmings	119.-
Mad Dog McGree	119.-
Night Trap	119.-
Stellar 7	119.-
Total Eclypse	119.-
3DO us/2 CD/220V	1399.-
Umbau RGB/220V taugl.	199.-
Umbau 220V	79.-

Viele Angebote ab 29.- DM - Bitte telefonisch erfragen!

SUPER NES

Titel	Preis
Young Merlin	demnä. erhältlich
Equinox	demnä. erhältlich
Pole Position	demnä. erhältlich
Jungle Strike	demnä. erhältlich
Skyblazer	demnä. erhältlich
7th Saga us	129.-
Actraiser II us	119.-
Aladdin dt/us	119.-/129.-
Aquatic Games us	89.-
Art of Fighting us/dt	129.-
Asterix dt	99.-
BOB dt/us	109.-
Back to the Future jp	59.-
Batman us/jp	59.-/49.-
Battleship us/dt	119.-/129.-
Beethoven us	119.-
Bio Metal jp	89.-
Blues Brothers us/jp	79.-/59.-
Boxing Legends us	119.-
Brett Hull Hockey us	129.-
Bubsy dt/us	109.-/89.-
Bugs Bunny dt	129.-
Champions World Class Soccer	109.-
Clay Fighter us	129.-
Cliffhanger dt	109.-
Combattribes us	49.-
Cool Spot us	119.-
Cool World	49.-
Crash Dummies us	119.-
Cybernator dt	119.-
Darius Force II jp	99.-
Dennis us	99.-
Doomsday Warrior us	49.-
Dracula dt/us	119.-
E.V.O. Evolution us	109.-
Edono Kiba jp	29.-
Empire Strikes Back dt/us	**119.-/139.-**
F-1 Hero jp	39.-
F-15 Strike Eagle us	119.-
F-Zero dt/us	59.-/69.-
Fatal Fury us	99.-
Fatal Fury II jp	169.-
Final Fantasy II us	129.-
Final Fight us	69.-
Final Fight II us	119.-
Final Stretch jp	159.-
First Samurai us	99.-
Flashback dt	119.-
GP-1 Motorcycle jp/dt	99.-/109.-
Goof Troop us/dt	99.-/119.-
Inspektor Gadget us	119.-
John Madden 94 us/dt	119.-/129.-
Jurassic Park dt	119.-
King Arthurs World dt	99.-
Lamborghini us	109.-
Last Action Hero dt	109.-
Lawnmowerman us	109.-
Lester us	109.-
Lethal Enforcers us	159.-
Lock On us	99.-
Lost Vikings us	109.-
Lufia us	129.-
Magic Johnsons Slam Dunk jp	69.-
Mario Allstars dt/jp	89.-/79.-
Mario's Time Machine us	119.-
Mechwarrior dt	129.-
Mega Man X dt/us	109.-/129.-
Metal Marine us	139.-
Mortal Kombat dt/us	119.-/109.-
Mystical Ninja dt	119.-
Mystical Quest us/dt	79.-
NBA Showdown us	129.-
NHLPA 93 us	79.-
NHLPA 94 Hockey SNES us	119.-
Nigel Mansell us/dt	109.-/119.-
Pac Attack us/dt	99.-/119.-
Paladins Quest us	119.-
Parodius dt	99.-
Pink Panther us	109.-
Player Manger eng	69.-
Plok dt	89.-
Pocky & Rocky dt/us	129.-/109.-
Pop'n Twinbee jp	89.-
Ren & Stimpy Show us	119.-
Riddick Bowe Boxing us	119.-
RoboCop vs. Terminator us	119.-
Rock'n Roll Racing us	109.-
Rocky Rodent us	109.-
Royal Rumble us	129.-
Run Saber us	119.-
Rushing Beat 1 jp	59.-
Rushing Beat 3 jp	159.-
Secret of Mana us	129.-
Sensible Soccer dt	129.-
Shadow Run dt/us	**119.-**
Side Pocket us	109.-
Sonic Wings jp	129.-
Space Ace dt	109.-
Stanley Cup Hockey us	109.-
Star Wing dt/us	109.-/99.-
Streetfighter Turbo dt/us	129.-/119.-
Striker us/jp/dt	99.-/89.-/119.-
Stunt Race FX-Trax	**109.-**
Sunset Riders us/dt	109.-/129.-
Super Air Diver dt/jp	129.-/99.-
Suber Back to the Future jp	39.-
Super Battletoads us	79.-
Super Bomberman dt/jp	99.-/79.-
Super Bomberman us/4 Player Ad.	139.-
Super Formation Soccer jp	109.-
Super Hockey dt	109.-
Super Offroad the Baja us	89.-
Super Pinball B.t.Mask jp	159.-
Super R-Type III jp	169.-
Super Turrican dt	119.-
Super Slapshot us	79.-
T2 - the Arcade Game dt	**119.-**
Tazmania us	69.-
Tecmo NBA Basketball us	119.-
Terminator us	59.-
Terminator 2 dt/us	129.-/99.-
Tetris II / III jp	139.-
Tom & Jerry dt/us	79.-/59.-
Tony Meolas Soccer us	119.-
Top Gear us/dt	109.-/129.-
Total Carnage us/dt	119.-/129.-
Tuff E Nuff us	99.-
Turtles Tournament Fighters dt	129.-
Utopia us	109.-
Vegas Stakes us	99.-
Winter Olympics us/dt	129.-/125.-
Wordtris us	49.-
World Heroes us/dt	129.-/139.-
Young Merlin dt	**139.-**
Zombies Ate My Neigbours dt/us	119.-/99.-
Zool us	119.-
4-Spieler Adapter SNES	59.-
60Hz Adapter NTSC SNES dt	39.-
ASCII Pad us	49.-
Action Replay II 50/60 Hz	109.-
Dual Remote Pad us	109.-
GameMage 50/60Hz	99.-
PAL Booster jp	59.-
RGB Kabel dt/us	39.-/29.-
SNES Power Station dt	199.-
SNES US 1Pad/220V/RGB-K./us	249.-
Super 4 Joypad SNES dt/us	29.-
Universal Adapter Starfox taugl. us	29.-
Verlängerungskabel jp	19.-
Umbau: SNES 50/60 Hz	79.-

JAGUAR

Titel	Preis
Jaguar us/RGB-Kabel/Spiel	599.-
Galaxy	109.-
Raiden	119.-
Dino Dudes	119.-

Tel. 089/54 38 088

GAME EXPRESS, Häberlstr. 26, 80337 München

Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr • FAX 089/53 42 54

Wir verkaufen auch Spiele für Amiga, CD32, PC, NEO-GEO, Marty-Drive, NES, GAMEBOY und CD-ROM! Solange der Vorrat reicht!

AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE

Versandkosten DM 8.- zzgl. Nachnahme, ab DM 250.- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse.
Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch • Auch Ladenverkauf! •
Händleranfragen erwünscht • Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

NEWS

CD-I-Update

Während wir uns auf die Digital-Video-Erweiterung für das CD-I freuen (siehe Report ab Seite 68), trudelten einige "normale" Silberscheiben für die CD-Konsole ein. "Escape" und Todd Rundgren´s "No World Order" sind beides Versuche, traditionelle Musik interaktiv zu präsentieren. Während "Escape" hausbackene Tekkno-Rhythmen zu primitiven psychedelischen Farbspielerein absondert (Marke "Total witzlos!"), dürfen wir die Rundgren-Songs in Geschwindigkeit und Stimmungslage beeinflussen. Die Konsequenz unserer Joypad-Kommandos haben wir allerdings nicht ganz nachvollziehen können...

Im Spielesektor kündigen die genialen "Lemmings" für den Sommer ihren Besuch an – eine Bereicherung für jede Software-Bibliothek. Strategie-Freunde warten auf die Umwelt-Simulation "Earth Command": Ihr nehmt es mit Naturkatastrophen auf und versucht, die Erde vor dem Kollaps zu retten. Eindrucksvolle Live-Video-Bilder untermauern erschütternde Statistiken. Weiterhin erwarten wir den Geschicklichkeitstest "Litil Divil" von Gremlin und das Motorradrennen "Burn Cycle".



Das Kontrollmenü zu Todd Rundgren´s interaktiver Musik-CD "No World Order"

Unser interner Designpreis für innovative Joysticks geht diesen Monat an den ASCII Fighter Stick für das Super Nintendo. In dem formschönen Gehäuse stecken sechs Feuerknöpfe, die jeweils mit zweistufig einstellbarem Dauerfeuer bestückt sind – leider ohne Mikroschalter. Die eingebaute Slow-Motion-Funktion könnt Ihr in mehreren Geschwindigkeiten nutzen. Alles in allem ist der Fighter Stick SN empfehlenswert. Exklusivvertrieb in der Schweiz: Belbag Handels AG, Telefon (00 41) 31 819 7067.



Der Fighter Stick SN für Super NES zum Preis von 100 Mark





Sein Gesichtsausdruck sagt alles: Mit der Umwelt steht es nicht zum Besten. "Earth Command" auf dem CD-I gibt Euch die Macht, eine ökologische Wende herbeizuführen.

Comics auf CD

Die CD-ROM-Manie greift um sich: Nachdem namhafte Schauspieler, Musiker und Regisseure dem neuen Medium verfallen sind, geht nun die Comic-Industrie in die Knie. Der amerikanische Verlag Malibu lieferte kürzlich die ersten CD-Romix aus, digitale Superhelden-Comics der härteren Gangart. Ihr steckt das CD-Romic in das Laufwerk Eures MS-DOS-PCs, wählt eine bestimmte Szene oder die gesamte Geschichte und könnt Euch dann zurücklehnen. Die bunten Bildchen werden in gestochen scharfer Qualität vor Euch abgespielt, professionelle Sprecher geben den Helden und Bösewichten Ihre Stimme, dahinter grollt dumpf ein bedrohlicher Soundtrack. Mitmischen könnt Ihr leider nicht: Das jeweils aktuelle Panel ist ausgeleuchtet, während sich die folgenden Bilder unter einem Grauschleier verstecken.

Die CD-Romix bewegen sich auf dem dünnen Grad zwischen hohl und hochinteressant. Echte Comics sind besser, einen gewissen grafischen und akustischen Reiz haben die CD-Romix jedoch zu bieten.

Umsetzungen für andere Systeme sind nicht geplant; MS-DOS-Besitzer erhalten die Ultraverse-Abenteuer "Hardcase" (Callahan/Breyfogle), "Prime" (Breyfogle) und "Freex" (Herrera/Christian) beim gutsortierten Fachhändler.

Wolfteams Rache

Nach längerer Funkstille melden sich die "Cobra Command"-Erfinder Wolfteam mit einer neuen Mega-CD zurück. "Revenge of the Ninja" ist ein 18 Levels umfassender Zeichentrickfilm, den Ihr durch Richtungsbewegungen und Feuerknopfeinsätze beeinflußt. Ihr spielt Hayate, einen jungen Ninja-Krieger, der die Menschheit vor dem bitterbösen Lougi retten muß. Der Finsterling hat das Land mit seinen Monsterscharen verwüstet, die Prinzessin gekidnappt und sich im Schloß verschanzt. Mit Glück und Reaktion wehrt Ihr Euch gegen Fantasy-Ungeheuer, gegnerische Soldaten und gemeine Fallen. Sieger werden mit einer Replay-Funktion belohnt, die Euch den ganzen Film in Ruhe genießen läßt.

Revenge of the Ninja, Wolfteam, Mega-CD, ab April in USA für Mega-CD.

Wie schon "Road Avenger" beschert auch Wolfteams neues Mega-CD-Spektakel atemberaubende Comic-Stunts.

Mehr Zeichentrickfilm denn Spiel: "Revenge of the Ninja" von Wolfteam auf dem Mega CD.





Für Tennis-Spaßvögel lockt "Tennis All-Stars" von Codemasters mit einem Crazy-Modus samt Power-Ups

MASTERS OF CODE

Warum einen teuren Adapter bezahlen, wenn man zu viert am Mega Drive spielen will? Codemasters hat darauf eine eigene Antwort: Die Hardware-Zauberer designten die "J-Cart", ein Modul mit zwei zusätzlichen Joypadanschlüssen, das zudem ein normales Spiel bietet. Erster J-Cart-Titel wird "Tennis All-Stars" sein, das Ende Mai in England erscheint und keinen Pfennig mehr als ein herkömmliches Modul kostet. Verschiedene Bodenbeläge, erlernbare Spezialschläge sowie eine Reihe von Charakteren und Schwierigkeitsstufen sind ebenso wie Einzel, Doppel und Turniere im Spiel enthalten.
Spielekollektionen à la "Super Mario All-Stars" machen Schule: Codemasters **hauseigener Held** Dizzy wird im Juni mit der "Excellent Dizzy Collection" für das Mega Drive geehrt, in der drei Abenteuer des Eierkopfs enthalten sind: "Dizzy the Adventurer", "Go! Dizzy Go!" und "Panic! Dizzy" versprechen besonders jüngeren Spielern ein gewaltfreies Vergnügen, in dem Geschicklichkeit und Köpfchen besonders wichtig sind..

Tennis All-Stars & Excellent Dizzy Collection, Codemasters, Mega Drive, ab Mai in Deutschland

Kevin Codner hat den Charme und das gute Aussehen des schauspielernden Namensvetters aus Hollywood, ist als Fisch in "Sink or swim" aber unter Wasser auf Rettungsaktion: Gegen die Uhr müßt Ihr im versunkenen Schiff "SS Lucifer" kleine Rätsel lösen und die Passagiere befreien. Während Ihr Kevin schon im August begrüßt, kommen folgende Spiele erst im Herbst: Das Jump 'n Run "Smaartvark!" (featuring das gleichnamige Erdferkel) und "Psycho Pinball", ein ausgefallener Flipper mit sechs thematisch unterschiedlichen Szenarien.



Bitte warten: Codemasters "Psycho Pinball" wird erst im Herbst fürs Mega Drive ausgeliefert.

Sunsoft via Laguna: Die Mega-Drive-Spiele von Sunsoft (u.a. "Beauty & the Beast", "Blaster Master 2") werden künftig von Laguna offiziell in Deutschland vertrieben.
Crystal Dynamics goes Sega: Kurz nachdem der 3DO-Spielelieferant Crystal Dynamics angekündigt hat, Umsetzungen für den PC zu veröffentlichen, wurden sich die Kalifornier auch mit Sega einig. Wir dürfen u.a. "Total Eclipse" für Mega Drive und Saturn erwarten.
Neues Treasure-Spiel für Mega Drive: Noch im ersten Halbjahr 94 liefern die "Gunstar Heroes"-Macher Treasure ein frisches Modul ab. "Dynamite Headdy" sieht schon jetzt extrem gut aus und sollte alle Action-Jump´n´Run-Freunde beglücken.
Wonderboy strikes back: Segas altgedienter Spieleheld "Wonderboy" setzt zu einem neuen Action-Adventure auf dem Mega Drive an. Mit dem Erscheinen des 12 MBit-Moduls wird im April gerechnet.



MEGA MAN X

Die US-Version von „Mega Man X" hat einen besonders gemeinen Schutz: Steckt Ihr das Modul auf einen herkömmlichen Adapter (z.B. Action Replay), könnt Ihr das Modul auf deutschen Geräten spielen. Nach dem ersten Level überrascht jedoch eine Meldung den arglosen Spieler: „Dieses Modul ist nur für den US-Markt hergestellt" – es folgt ein automatischer Reset.

Die Videospielserie mit den meisten Teilen hat weder Klempner noch Igel als Hauptdarsteller: Capcoms Mega Man (im Original "Rockman") bestand seit Mitte der 80er Jahre auf NES und Game Boy insgesamt zehn Modul-Abenteuer. Um so überraschender ist es, daß es bis Ende 1993 dauerte, bis der blaue Robotermann zum ersten Mal die 16-Bit-Stiefel schnürte. Wie in der letzten MAN!AC erwähnt, mußten 200.000 Module in Japan wegen eines unbesiegbaren Endgegners zurückgenommen werden, inzwischen ist die fehlerfreie US-Fassung erhältlich.

Bleibt Ihr länger auf dem Feuerknopf, lädt sich Eure Wumme zum Super-Beam-Schuß auf.

„Mega Man X" tritt den Kampf gegen wildgewordene Roboter an, die vom finsteren Blechkumpan Sigma angeführt werden. Um Welt und Menschheit zu retten, schlägt sich der blaue Held durch ein Eröffnungslevel, wo er zum ersten Mal Bekanntschaft mit dem Finsterling macht. Danach dürf Ihr insgesamt acht Spielabschnitte samt speziell auf die Umwelt programmiertem Cyborg-Endgegner anwählen. In winterlicher Schneelandschaft, in Höhlen oder unter Wasser springt und ballert Ihr Euch durch Labyrinthe und Armeen von technisiertem Ungeziefer. Ist der Weg zu Ende, benutzt Mega Man X fliegende Plattformen, gleitet in rasender Fahrt auf Loren durch unterirdische Gänge und prügelt sich in einem Kampf-Walker durch die Gegend. Erst wenn Ihr die acht Endgegner zu Halbleiterschrott verarbeitet habt, dringt Ihr in die letzte Spielstufe vor, wo Euch der Megamotz Sigma zum finalen Showdown erwartet.

Jeder Endgegner ist für seine Umgebung programmiert – hier kämpft Mega Man X gegen den „Armored Armandillo" aus dem Bergwerks-Level.

Neben der einfachen Plasmakugel könnt Ihr auch einen Super-Beam-Schuß abfeuern, wenn Ihr den Feuerknopf gedrückt haltet. Außerdem bekommt Ihr in jedem Level eine neue Extrawaffe zur Belohnung für erledigte Endgegner. Dabei dürft Ihr mit begrenzter Munition Flammenwerfer, zielsuchende Raketen oder verzweigende Laserschüsse gegen die Feindscharen einsetzen. Neues Zubehör wie Rüstungen, Rennstiefel und Helme verbessern Mega Mans Chance, in den actiongeladenen Spielstufen zu überleben.

"Mega Man X" steht in der Tradition der erfolgreichen NES-Abenteuer. Dementsprechend gewinnt der Spielablauf auch keine Originalitätspreise: Die Levels scrollen brav von links nach rechts, Ihr zerballert haufenweise Gegner – oft von dezentem Ruckeln begleitet – und seid irgendwann beim Endgegner. Dafür weiß Capcom genau, wie man ein solches Spiel in Szene setzt: Die Extras sind perfekt plaziert, man entdeckt oft neue Räume und Gänge. Motivierend wirken die einfallsreichen Mittelgegner, dafür haben die End-Cyborgs anscheinend nicht genug Milch getrunken und sind vergleichsweise winzig. Der Schwierigkeitsgrad ist von Level





In luftiger Höhe erwartet Euch „Storm Eagle" auf seinem schwerbewaffneten Kampfkreuzer





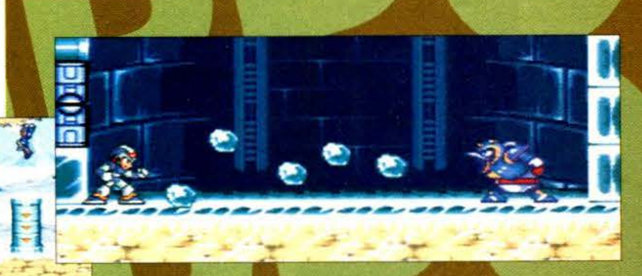
MBIT	12
SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	CAPCOM
SCHUTZ	60 HZ-ABFRAGE
BRD-RELEASE	SOMMER ´94
SPIELSPASS	76 %

zu Level unterschiedlich, von Euch wird gut getimtes Springen und Ballern verlangt. Dafür geben Euch die Endgegner manch harte Nuß zu knacken und sind nur mit Taktik und dem Einsatz der richtigen Extrawaffen zu bezwingen.
Dank Paßwörtern kommt zum Glück kein Frust auf. Weder die Grafik noch der Ablauf von "Mega Man X" sind weltbewegend, dafür stimmen Gestaltung und Spielspaß. *iz*

Testmuster von Flashpoint, Oering, Tel. 04535/2222

Mit Hochgeschwindigkeit rast Mega Man X durch unterirdische Minensysteme.

Besonders eindrucksvoll sind die Mittelgegner – wie diese Metallschlange aus der Wasserwelt.





In zwei Spielabschnitten dürft Ihr einen Roboter-Walker besteigen und Eure Umgebung per Stahlfaust bearbeiten.

In den nächsten Monaten steht das zweite Spiel der „Ranger X"-Macher an. GAU Entertainment legt im Moment letzte Hand an ein Mega-Drive-Action-Adventure. Das 16 MBit-starke Modul ist mit einer Batterie ausgestattet, und kann grafische und spielerische Parallelen zu Nintendos „Zelda 3" nicht verleugnen: Ihr steuert einen grüngewandeten Ritter aus der Vogelperspektive, kämpft mit dem Schwert gegen Monster, löst Rätsel, entdeckt Höhlen und Paläste, lernt seltsame Eingebore kennen… ### Sega kann´s nicht lassen und setzt den jüngsten Teil der „Out Run"-Serie auf das Mega Drive um. „Out Runners" rast mit Split-Screen und 16 MBit ab Ostern über japanische Bildschirme. ### Eines der ersten angekündigten Mega-CD-Spiele ist urplötzlich aus der Versenkung aufgetaucht: Mit knapp zwei Jahren Verspätung sickerten Infos über eine fortgeschrittene Version von „Wing Commander CD" an die Öffentlichkeit, das Sega höchstpersönlich in Szene setzt. Als Veröffentlichungstermin ist Ende März angepeilt.

Der Flame Mammoth macht seinem Namen alle Ehre.





Im Kampf um die Freiheit der Welt tretet Ihr gegen Bösewicht Sigma an.



Wenn Ihr einen Endgegner besiegt, erbeutet Ihr neue Rüstungen und Extrawaffen.



Super Nova

SN MARTIN GAKSCH – Na sowas! Taito schämt sich ihrer eigenen Spieletradition: Startet das vorliegende Modul in Japan als offizieller "Darius"-Nachfahre "Darius Force" die Jagd auf Chart-Positionen, wird es in den USA als "Super Nova" ausgeliefert. Dabei orientiert sich "Super Nova" stark am Baller-Klassiker, der als 198x als erster Spielautomat mit drei Bildschirmen Furore machte. Die drei Extrawaffengattungen (Schutzschild, Laser, Bomben) blieben ebenso erhalten wie das Level-Anwahl-System: Alle Spielstufen sind als Buchstaben kodiert und müssen nicht komplett durchflogen werden, um den Abspann zu sehen. Wenn Ihr fünf der 15 Szenarien absolviert, seid Ihr bereits am Ziel Eurer Wünsche.

Normalerweise scrollt "Super Nova" horizontal, wechselt aber zwischendurch in die Vertikale.

Die Action auf dem Bildschirm hält sich in Grenzen: Gefahr für Euer Raumschiff geht in erster Linie von pfeilschnellen Geschossen aus, die ein ärmliches Häufchen Feinde absondert. Die Hintergrundoptiken sind spärlich gehalten und lassen die Farbkompetenz des 16-Bitters nur bei einigen Endgegnern erahnen. Hatte "Darius Twin", Taitos "Darius"-Erstling auf dem Super Nintendo, noch mit Ruckelproblemen zu kämpfen, scrollt "Super Nova" anstandslos – bei so wenigen Sprites auch keine Kunst. Gelegentlich wird sogar der 3-D-Chip eingesetzt, um Level-Grafiken unspektakulär zu rotieren. Das ganze Spiel wirkt ein wenig antiquiert und ist vom Hintergrund-Layout und den Feind-Formationen her deutlich langweiliger als das Original. "Darius"-Freaks mögen´s (eventuell) verzeihen, legt Ihr Wert auf mächtige Gegner, abgefahrene Grafik- und Sound-Orgien sowie durchgeknallte Action, seid Ihr dagegen in der falschen Schußlinie.

Bei "Super Nova" wählt Ihr aus drei Raumschiff-Typen, die leicht unterschiedliche Waffensysteme aufweisen. Spielerisch hat diese Entscheidung wenig Einfluß.



SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	TAITO
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	58%



Gäbe es die Endgegner nicht, hätten wir „Super Nova" mit einer Grafikwertung unter 50 Prozent abgefertigt.

Super Darius 2

PC-E MARTIN GAKSCH – Eiserne PC-Engine-Fetischisten haben lange darauf gewartet: Seit über zwei Jahren angekündigt, setzt "Super Darius 2" die Tradition von "Darius", einem der ersten CD-Spiele für die PC-Engine, fort. Euch erwartet eine Level-Pyramide mit 28 Abschnitten, die in sieben Planetenzonen aufgeteilt sind. Raumschiff, Extras, Feinde und Spieldynamik erinnern an den Klassiker; voluminöse Endgegner schließen die einzelnen Levels ab, die meist horizontal, gelegentlich vertikal scrollen. Im Gegensatz zu "Super Nova" bevölkern eine stattliche Anzahl Alien-Schiffe die Spielstufen. Doch zum Wehklagen aller "Darius"-Fans fehlen auch hier innovative Features. Das Level-Design wirkt fast genauso lieblos wie beim 16-Bit-Bruder, wenngleich Ihr einen besseren Gegenwert für Euer Geld erhaltet. Qualitativ und quantitativ geht "Super Darius 2" siegreich aus dem mäßig begeisternden "Darius"-Zweikampf hervor. Das einzige Touchdown-Argument für die PC-Engine-CD liefert der Musiker: Die Songs sind nicht nur brillant abgemischt, sie erfüllen alle Ansprüche an Ballerspiel-Sounds: mal provokativ pulsierend, mal bedrohend cool, immer rhythmisch dynamisch – bitte über Anlage!



Die PC-Engine-Version spielt sich wesentlich flotter und besticht mit treibender Soundkulisse.

„Super Nova" und „Super Darius 2" bekommt Ihr bei Galaxy, München, Tel. 089/7605151



SYSTEM	PC-ENGINE
HERSTELLER	NEC AVENUE
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	67%


Wir berechnen für Porto und Versandkosten folgende Pauschalen: Bei Lieferwert bis 99,-: 13,90 Bei Lieferwert bis 300,-: 9,90 Bei Lieferwert über 300,-: frei. Vorbestellungen im voraus möglich. Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse + 19,- DM Versandkosten.
Mo.- Fr.: 10.00 Uhr bis 18.00 Uhr



Tel. Versand:
0841/32386 0841/32388 Fax Versand: 0841/17580

ELECTRONIC ENTERTAINMENT SOFTWARE VERSAND GmbH

Händleranfragen erwünscht

SEGA MEGA DRIVE

Titel	Preis
4 Player Adapter	59,90
Action Replay	99,90
Aero the Acrobat	109,90
Aladin	119,90
Alien 3	79,90
Andr, Agassi	99,90
Bart's Nightmare	79,90
Bill Walsh Football	109,90
Bob	89,90
Bram Stokers Dracula	109,90
Bubsy	99,90
Captain America	99,90
Captain Planet	69,90
Castlemania	109,90
Chakan	59,90
Cool Spot	99,90
Cyborg Justice	79,90
David Rob. Basketball	79,90
Davis Cup Tennis	99,90
Darius 2 jp.	49,90
Decap Attack	59,90
Double Dragon 3	89,90
Dungeons & Dragons	59,90
E.A. Fifa Soccer	109,90
Ex-Mutants	69,90
Eternal Champion	129,90
Empire Strikes Back	109,90
F1 Race	119,90
F22 Interceptor	79,90
F117 Nightstorm	119,90
Gauntlet 4	109,90
Green Dog	59,90
Gunstar Heroes	99,90
Gynoug	59,90
Hard Drivin'	79,90
Hellfire	59,90
Honeybee Pad SG8	39,90
Jungle Strike	119,90
Jurassic Park	119,90
James Bond 007	59,90
Konverter jp.	24,90
Konverter us.	39,90
Landstalker	129,90
Leaderboard Golf	69,90
Lethal Enforcer mit Pistole	169,90
LHX Attack Chopper	79,90
Menacer	129,90
Mercs 2	69,90
Micro Machines	89,90
Moonwalker	49,90
Mortal Kombat	119,90
NBA Allstar Challenge	89,90
NHL Hockey '94	119,90
NHLPA Hockey '93	89,90
NFL Football	109,90
Out Run	79,90
P.T.O.	129,90
Pac Mania	59,90
Pugsy	99,90
PGA Tour Golf 2	109,90
Quickshot	69,90
Ranger X	109,90
Risky Woods	79,90
Rolling Thunder 3	89,90
Rocket Night Adventure	99,90
SG Pro Neo 2	69,90
Shining Force	129,90
Shinobi 3	109,90
Socket	99,90
Sonic Spinball	109,90
Sonic 3	139,90
Soldiers of Fortune	129,90
Speedball 2	59,90
Spider Man	49,90
Spider Man / X-Men	89,90
Street Fighter 2 Turbo	129,90

SEGA MEGA DRIVE

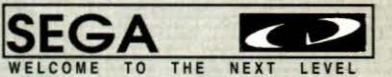
Titel	Preis
Streets of Rage	59,90
Streets of Rage 2	89,90
Star Control	79,90
Star Wars 2	109,90
Superman	59,90
Super Fantasy Zone	79,90
Super Thunder Blade	59,90
T.M.H.T. Tournament	119,90
Terminator 2	109,90
Tiger Heli jp.	89,90
Team USA Basketball	99,90
Thunder Force 4	89,90
Thunderforce 2	59,90
Ultimate Soccer	99,90
Vany Vany World jp.	49,90
Virtual Racing	199,00
Wimbledon Tennis	109,90
Winter Olympics	109,90
Wiz'n'Liz	109,90
Wrestle War	49,90
WWF Royal Rumble	119,90
Wonderboy 5	89,90
X-Men	69,90
Zombies	99,90

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM us.

Titel	Preis
Alien 3	99,90
Alien vs Predator	99,90
Blues Brothers	99,90
Bob	89,90
Bomberman mit 4 Spieler Adapter	149,90
Bubsy	119,90
Captain America	79,90
Choplifter 3	129,90
Cybernator	69,90
Combatribes	79,90
Championship Pool	99,90
Cool Spot	99,90
Dracula	109,90
Final Fight	89,90
F1 Roc 2	139,90
Gemfire	129,90
Generation 2	129,90
GP 1	119,90
John Madden '94	129,90
Joe & Mac	89,90
Lagoon	79,90
Lock on	119,90
Lethal Enforcer mit Gun	169,90
Legend	129,90
Mario Allstars	99,90
Might & Magic 3	139,90
Mecarobot Golf	109,90
Mortal Kombat	119,90
Mega Man X	139,90
Ninja Warriors	139,90
Operation Logic Bomb	119,90
Roadrunner	99,90
Rabbit Rampage	139,90
Secret of Mana	139,90
Super Ninja Boy	79,90
Super High Impact	69,90
Super James Pond	79,90
Super Off Road the Baja	79,90
Super Turrican	99,90
Super Widget	89,90
Super Metroid	139,90
Street Combat	79,90
Street Fighter 2 Turbo	99,90
Thomas the Tankengine	79,90
Troddlers	99,90
Tuff'e'Nuff	99,90
Turn & Burn	139,90
Techno NBA Basketball	129,90
Vegas Stakes	89,90
Wolf Child	89,90
Winter Olympics	139,90
Yoshie's Safari	89,90
Yoshie's Cookie	79,90

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM dt.

Titel	Preis
50/60 Hz Umbau	89,90
50/60 Hz Umbausatz	59,90
Action Replay 2	109,90
Addam's Family 2	109,90
Aladin	119,90
Another World	99,90
Asterix	119,90
Axeley	119,90
Batman's Return	99,90
Blues Brother	109,90
Bob	99,90
Bomberman	109,90
Bugs Bunny Rabbit Ramp.	139,90
Bubsy	99,90
Cool Spot	129,90
Cybernator	99,90
Chessmaster	69,90
Drakkhen	99,90
Equinox	139,90
Exhaust Heat	99,90
Flashback	99,90
FX Trax	119,90
Goof Troop	119,90
GP 1	99,90
Honeybee Konverter	34,90
Honeybee Pad SF28	39,90
Joe & Mac	89,90
Jimmy Conners Tennis	99,90
James Pond	89,90
Joypad Infrarot	129,90
K.H Rummenige Manager	119,90
King Arthurs World	99,90
Lemmings	119,90
Mario Allstars	89,90
Mario Kart	89,90
Mario Paint	94,90
Mortal Kombat	129,90
Mr. Nuts	129,90
NBA Jam	139,90
Nigel Mansell	129,90
PGA Tour Golf	119,90
Plock	94,90
Prince of Persia	119,90
Phalanx	79,90
Pocky & Rocky	99,90
Rock'n'Roll Racing	129,90
Roadrunner	99,90
Robocop 3	79,90
Shanghai 2	79,90
Shadow Run	139,90
Sky Blazer	129,90
SN ProNeo 2 Prog. Pad	69,90
SN Pro Pad	34,90
Sim City	79,90
Starwing	89,90
Streetfighter 2	69,90
Striker	119,90
Super Air Diver	129,90
Super League Hockey	119,90
Super Driv.Suzuki F1	99,90
Super Star Wars 1	129,90
Super Star Wars 2	129,90
Super Swiv	129,90
T2 Arcade	129,90
Top Gear 2	109,90
Tazmania	119,90
Turtles Tournament	139,90
Utopia	119,90
We are Back	109,90
World Heroes	139,90
Wolfenstein euro	139,90
Wing Commander	89,90
WWF2 Royal Rumble	119,90
World League Basketball	89,90
Winter Olympics	139,90
Young Merlin	139,90
Zombies	119,90





NEO GEO
ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM

An- und Verkauf von gebrauchten Neo-Geo Spielen !

JAGUAR

Alle Preise verstehen sich inkl. MWSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompabilität der Spiele. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben.

Ladengeschäfte:
Foxy Games Wöhrdstr. 7 93059 Regensburg
Foxy Games Karl-Böhm-Str 85598 Baldham b. München
FX Videogames Neusser Str. 628 50737 Köln
Gameline Bahnhofsplatz 8 85567 Grafing

Ladenpreise weichen ab von Anzeigenpreisen !

Vision GmbH, Postfach 210151, 85016 Ingolstadt Geschäftsführer: Thomas Volkmer, Uwe Räder



Bomberman '94

Während „Hi Ten", das Wettkampf-Bomberman für 10 Spieler in Japan bereits existiert, ist noch nicht klar, ob die abgebildete Mega-Drive-Variante jemals erscheint. Der Prototyp läßt acht Spieler gleichzeitig an den Start und wurde von Factor 5 als Zeichen ihrer Entwicklungs-Motivation an Hudson Deutschland geschickt. Falls Hudson acht Mitarbeiter zu einem Probespiel auftreiben kann, hat das Projekt vielleicht Zukunft...

Im Solo-Modus stehen Euch fünf Welten mit mehreren Levels bevor

PC-E WINNIE FORSTER – Hierzulande haben Bomberman und seine vielfarbigen Kollegen vom örtlichen Spreng-Dezernat den Sprung zum Videospiel-Superstar knapp verfehlt. Lag's am mißverständlichen Titel, der Eltern und feinfühlige Leute in den Zeiten reellen Bomben-Terrors zurückweichen ließ? Oder an der Tatsache, daß mit einem verkauften „Super Bomberman" die ganz Nachbarschaft versorgt wurde? Um die wirkliche Popularität von Super Bomberman zu ergründen, müßte man die nach dem Deutschland-Release verkauften Nintendo-Joypads zählen.

Während die Entwicklung des Mega-Drive-"Bomberman" gerade begonnen hat und „Super Bomberman 2" seiner Fertigstellung entgegensieht, wurde in Japan „Bomberman '94", die dritte Bomberman-HuCard für die PC-Engine veröffentlicht. Der Fünf-Spieler-Modus ist der obligatorische Trumpf des Moduls und enthält sowohl die altbekannten Extras (Flammen, Bomben, Schuhe in verschiedenen Ausführungen) als auch frisch geschlüpfte Yoshi-Verwandte, die ihrem stolzen Reiter eine zusätzliche Überlebenschance lassen. Jeder Reit-Drache hat eine andere Fähigkeit: Der eine spurtet, ein anderer überspringt jedes Mauerstück. Neben dem klassischen Spielfeld mit



Wenn Ihr alle Bombermans verbraucht habt, gibt's ein Paßwort.

Jede Welt wird mit einem Obermotz abgeschlossen


Witzigerweise dürft Ihr die Lore selbst dann besteigen, wenn Ihr gerade auf einem Känguruh Platz genommen habt.

Der Solo-Modus in Ehren, aber das geniale Spielkonzept von „Bomberman" entfaltet sich erst im Mehr-Spieler-Battle-Modus: Bis zu fünf dynamische Bombenleger geben sich in den einzelnen Spiellandschaften Saures.

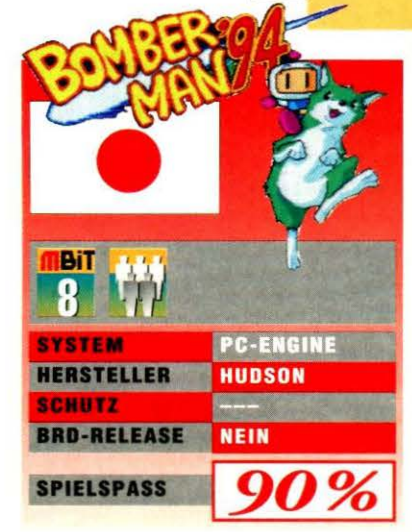
Neben den traditionellen Extras bereichern Känguruhs mit unterschiedlichen Fähigkeiten das Bomberman-Leben

Gegenüber dem drei Jahre alten Original-"Bomberman" wurde die grafische Präsentation mächtig aufgebessert

Schließlich präsentiert sich der strahlende Sieger dem Publikum: Lang lebe der „Bomberman"-König.

grauen Mauern und grünem Untergrund stehen Euch acht weitere Welten offen. Vor Spielbeginn wählt Ihr zwischen neun verschiedenen Bomberman-Varianten, vom Mini-Bomber über das Bomberwoman bis zum extrafetten Ballon-Bomberman. Nur Bomberman-Puristen streiten über den Nutzen der Neuerungen, die das Mehrspieler-Gemetzel nicht selten aus der Balance bringen und zum hektischen Glückspiel werden lassen.

Dafür wuchs in „Bomberman ´94" der Einspieler-Modus vom Beiwerk zum eigenständigen Labyrinth-Abenteuer: Die Level der fünf Welten sind mit putzigen Kleinstlebewesen (boxende Karnickeln, bedächtig herumkriechende Schnecken) gefüllt, über Höhlen und schwankende Hängebrücken miteinander verbunden und scrollen je nach Levelgröße vertikal oder horizontal. Obwohl wir es bei Bomberman ´94 nicht mit einer CD zu tun haben, überraschen uns ein knuffiges Intro und Dutzende von winzigen Zeichentrick-Spielereien auf der Oberwelt-Karte und in den Auswahl-Bildschirmen. Zur luxuriösen Aufmachung kommen begrenzte Continues und ein Paßwort für jeden überstandenen Abschnitt einer Welt.



SYSTEM	PC-ENGINE
HERSTELLER	HUDSON
SCHUTZ	---
BRD-RELEASE	NEIN
SPIELSPASS	90%

HARD CORE

Nachschub für alle "Blood Cheat"-Zombies: Wenn die Blood Warriors zuschlagen, spritzt das Blut literweise.


Branchen-Insider halten eine Nintendo-Umsetzung für unwahrscheinlich: Kanekos "Blood Warrior", das Grauen, das aus der Spielhalle kam.

Blood Warrior

Auf den Pfaden des "Mortal Kombat"-Automaten: Nach dem Erfolg der beiden amerikanischen Prügelautomaten (einen Preview des zweiten Teils findet Ihr in MAN!AC 2/94), setzte der japanische Automatenhersteller Kaneko acht frisch digitalisierte Schauspieler in das erstbeste Durchschnittsprügelspiel. Um die Duelle mit dem "Realismus" des Vorbildes zu verschärfen, ließen die Designer das Blut gleich eimerweise fließen.
Über drei Feuerknöpfe attackieren sich die acht Kämpfer mit Dutzenden von Manövern und je zwei bis drei Special-Schlägen. Der Kabuki Shishimaru wirbelt mit seiner tödlichen Haarpracht, während der Kampfvogel Sanpei mit Eisgas und Bomben droht. Die obligatorische Frau im Ring heißt Kasumi und kratzt mit Stahlkrallen á la Vega nach ihren Gegnern. Obwohl die Spielfiguren wie bei "Mortal Kombat" nach menschlichen Vorbildern digitalisiert wurden, übertreffen sie sich mit lächerlichen Kostümen und hampeligen Bewegungen. Die dämlichste Figur im Kreis der Witz-Akteure ist Ikkyu, ein grotesker Mönch mit überdimensioniertem Schädel und Schrumpf-Beinen. Der selbstironische Aspekt des "Blood Warriors"-Automaten schießt weit über das Ziel hinaus, dem Splatter-Effekten kann man einen gewissen Reiz jedoch nicht absprechen: Auch wenn die Blood Warriors technisch und taktisch weniger bieten als die "Mortal Kombat"-Duellisten, hinterläßt ein gespaltener Widersacher den Wunsch, alle Todesarten des Spiels zu erforschen – je absurder, desto besser. Wer auf Splatter-Spiele steht, sollte ein paar Münzen investieren, "Street Fighter 2"-Veteranen nehmen angesichts der mangelhaften spielerischen Qualitäten jedoch Reißaus. Gegen die sofortige Vierteilung der Spiel-Designer haben wir MAN!ACs im Übrigen nichts einzuwenden. *ak*


"Mortal Kombat" war blutig und brutal? "Blood Warriors" degradiert das Vorbild zum Kinderspielchen.

Wenn Spielfiguren auseinanderplatzen, kommen selbst hartgesottenen Spielhallen-Mutanten auf ihre Kosten.

Wieviel Liter Blut faßt der menschliche Körper? Unter Medizinstudenten ist Blood Warrior ein Superhit.


Auch diesen Kämpfer hat's in zwei Teile gerissen. Was zurückbleibt, ist ein blutiger Springbrunnen.

16-Bit-Kritik: So funktioniert's







Superhit bis Megatrash: Das unbestechliche MAN!AC-Team (v.l.n.r. Andreas, Winnie, Heinrich, Martin und Ingo) nimmt jedes Spiel genaustens unter die Lupe. Die Grimassen zeigen, wie das Spiel bei den Testern ankam.

Test & Kritik

Getestet werden nur Spiele, die in einer Version vorliegen, in der alle wesentlichen Spielelemente sowie die finalen Grafik- und Sounddaten enthalten sind. Vorabmodule oder -CDs wandern in den Aktuell-Teil. Wehe jedoch, wenn das vorliegende Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich das Produkt unter den Nagel, untersucht Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests der Spielablauf neutral beschrieben wird.

Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus. Unter Grafik werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte, sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Stecken hingegen im neuen Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Levels mit parallaxenden Hintergründen, 128 aufwendig animierte Monster und eine Handvoll Zoom-Effekte, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90 Prozent hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden ebenfalls berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.

Beim Sound sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche. Entscheidend ist die Spielspaßwertung, in der alle spielerischen Aspekte zusammengefaßt werden: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum der Feinde, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß oder nicht?



It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.

Das Titelbild des Spiels steht dem Wertungskasten voran



HERSTELLER	CYBERMEDIA
SYSTEM	IRIS INDIGO
PREIS	5,90 MARK
VERTRIEB	MZV

Alle wichtigen Angaben zum Spiel in kompakter Form: Hersteller, System, Zirka-Preis und Anbieter.

GRAFIK	84%
SOUND	17 %

Ob grafische Meisterleistung oder Pixelhäufchen, ob Filmsoundtrack oder grausames Geschepper: Die Grafik & Sound Wertungen.

SPIELSPASS **88 %**

Wertungen bis 30% warnen vor einer spielerischen Katastrophe, 50% ist solider Durchschnitt, 80% und mehr bekommen nur absolute Spitzentitel.

Tekkno-Ambiente und Metall-Soundtrack: Ein konkurrenzlos abgedrehtes Magazin.

Die Ultra-Kurzkritik für Lesemuffel gibt die hervorstechenden Merkmale eines Spiels in maximal zwei Sätzen wieder.



Umfang des Moduls. 1 MBit = 1.024.000 Bit (8 Bit = 1 Byte)



Das Modul enthält eine Speicherbatterie für Spielstand oder High-Score.



Angabe des Datenträgers: Das Spiel erscheint auf CD-ROM.



Das Spiel kann mit einer Maus (von Sega oder Nintendo) gespielt werden.



Anzahl der Spieler. Ab drei Spielern wird ein Adapter benötigt.

Entwickler: Abalone • **Produzenten:** Keith Orr , Sam Nelson (ausführender Produzent) • **Design:** Michael Mendheim, Alan Martin • **Programmierung**: Glyn Anderson, Paul Taylor, Lee Powell • **Grafik:** Steve Suhy, Roseanne Mitchell, Lance Alameda • **Sound**: Russell Lieblich, Michael J. Sokyrka

Mutant League Hockey

Was haben wir in Schulsport und Turnverein gelernt? Die wichtigste Tugend bei Ausführung einer Leibesübung ist die Fairneß. Also verkneift man sich mühevoll das Bedürfnis, den Vorturner zu bespucken oder mit einer Hantel zu bewerfen. Nun gibt es aber gewisse Mannschaftssportarten, bei denen ein gewisses Maß an Körperkontakt notwendig ist. Nehmen wir mal Eishockey: Welcher Profi verfügt noch über eine vollständige Sammlung Schneidezähne? Und sind es nicht die Raufereien, bei denen das Publikum so richtig Spaß hat? Um die Liebe an solche Derbheiten gefahrlos auszubauen, sind Videospiele gerade recht. Nachdem sich Electronic Arts durch seine NHL-Hockey-Module und die CD einen guten Ruf in Punkto "seriöse" Eishockey-Simulation aufgebaut hat, beglücken uns die Amerikaner mit einem nicht ganz ernst zu nehmenden Comic-Verschnitt dieser Sportart.

Steuerung und Grafikansicht erinnern spontan an die NHL-Hockey-Serie, doch bei **"Mutant League"** haben die Mannschaften nicht nur so vertrauenserweckende Namen wie "Terminator Trotz" oder "Dead Things". Auch das Regelwerk wurde leicht modifiziert und bietet detailliertere Schlägereien, Todesfälle (ein guter Grund für den Spielerwechsel) und mit Hindernissen gespickte Eisfläschen. Im Prinzip geht es immer noch darum, über eine Dauer von drei Spieldritteln den Puck möglichst oft ins Tor des Gegners zu schlenzen. Dazu wird gepaßt und geschossen; dem A-Knopf kommt eine Bedeutung als Prügel-Button zu. Damit versucht Ihr, den scheibenführenden Gegner durch eine kleine Kopfnuß zu Fall zu bringen. Habt Ihr vorher eine der Extrawaffen aufgesammelt, die das liebenswürdige Publikum in die Arena wirft, könnt Ihr mit Kettensäge oder Morgenstern wüten. Feuersäulen und Tellerminen gehören zu den Spielfeld-Accessoires, die Ihr tunlichst umkurven solltet. Eine zweite Möglichkeit zu gewinnen: Dezimiert den gegnerischen Kader so gründlich, daß nicht mehr genug Spieler übrig sind, um die Partie zu beenden.

23 Monster-Teams stehen zur Wahl, jeder der 24 Spieler ist mit eigenem Namen und Talenten ausgestattet. Ihr könnt alleine oder zu zweit spielen (gegeneinander bzw. im Team) und ein Play-Off-Turnier bestreiten.

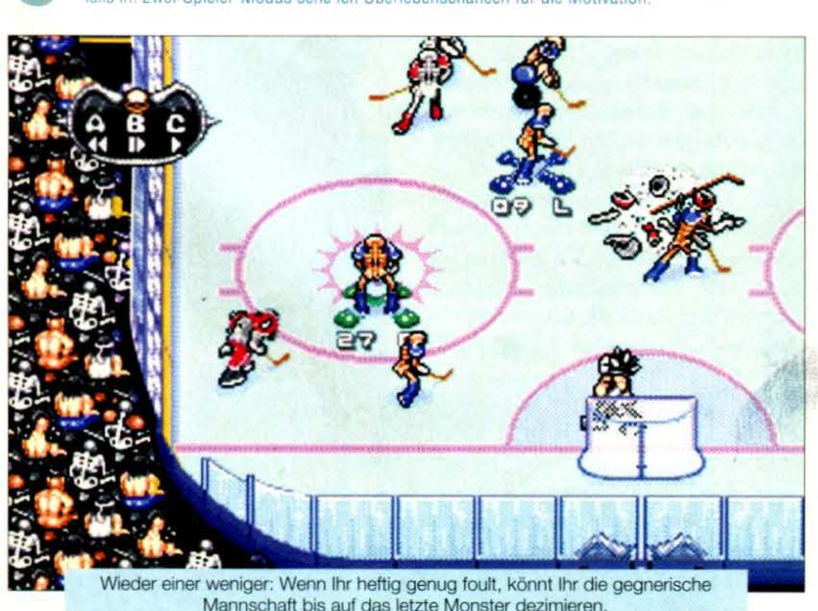
Nach besonders harschen Fouls kann es zu einer kleinen Prügelei der Beteiligten kommen.



Monster auf dem Eis: "Mutant League" spielt sich leider nicht so gut wie die Titel der NHL-Hockey-Serie.

Dieses Modul ist bereits das zweite Spiel einer Reihe von Brutalo-Sportsimulationen. Ende letzten Jahres erschien "Mutant League Football". Das nächste Programm um die Mutanten-Ligen ist bereits in Entwicklung: Für den Spätsommer verspricht Electronic Arts "Mutant League Basketball"!

DUMPFBACKEN-HOCKEY • Witzige Idee, mit 16 MBit (scheinbar) technisch imposant realisiert – was kann da schief gehen? Electronic Arts hat das Kunstück fertiggebracht, die Spielbarkeit der NHL-Hockey-Titel irgendwie zu verschlunzen. Präzise Pässe, raffinierte Schußtechniken, flotte Steuerung – arrividerci, ihr schönen Tugenden. "Mutant League" spielt sich zäher und ist mehr auf Zufall ausgerichtet. Pässe kommen seltener an, Tore werden zur Glückssache. Extras, Action-Lastigkeit und grimmiger Humor sind gelungen. Die Aufmachung mit den putzigen Team- und Spielernamen ist schlichtweg cool, dazu gibt's lockere Sprüche vom Trainer. Trotzdem bleibt's beim etwas beschränkten Zufällig-geht-mal-der-Puck-rein-Geboize, das nach dem ersten "Oha" viel an Charme verliert. Allenfalls im Zwei-Spieler-Modus sehe ich Überlebenschancen für die Motivation.



Wieder einer weniger: Wenn Ihr heftig genug foult, könnt Ihr die gegnerische Mannschaft bis auf das letzte Monster dezimieren.



HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	MEGA DRIVE
PREIS	120 MARK
VERTRIEB	ELECTRONIC ARTS

GRAFIK	57 %
SOUND	71 %

SPIELSPASS	60 %

Gekonnte Präsentation mit Grusel-Humor. Der Spielablauf wird aber durch Zufälligkeiten und träge Steuerung versalzen

Entwickler: U.S. Gold

Winter Olympics

SN

Kaum ist die Mega-Drive-Olympiade abgeschlossen, pirscht sich der Zehn-Disziplinen-Wettstreit "Winter Olympics" auf Super Nintendo heran. Wer sich an unseren Test der Sega-Version in der MAN!AC 2/94 erinnert (schlagt nach auf Seite 50), ist über das Wesentliche informiert. Bei der Umsetzung auf das Super Nintendo haben die Programmierer nicht viel Kreativität verschleudert, sondern beschränkten sich auf die pixelgenaue Adaption des 16-MBit-Vorbildes. **Eröffnungsfeier**, Spielmodi und Spielablauf ähneln sich auffällig: Erneut dürft Ihr deutschsprachige Bildschirmtexte, Training sowie Teil- und Komplett-Olympiade anwählen.

Biathlon ist die spielerisch beste Disziplin: Während beim Scheibenschießen feines Justieren des Zielkreuzes gefragt ist, fordert der Langlaufteil genaues Timing.

Wie bei der echten Olympiade wird die Feuerfackel via Skispringer ins Tal befördert. Optisch ist die Zeremonie leider unspektakulär in Szene gesetzt. Das Gleiche gilt für die Schlußfeier.



FAMILIENTAUGLICH • "Winter Olympics" ist nicht gerade das Vorzeigemodul, um Farbenpracht und Mode-7-Fähigkeiten des Super Nintendos zu untermauern. Fachgerecht, aber uninspiriert wurde die Umsetzung bewältigt. Vor- und Nachteile des Originals unkommentiert übernommen. Läßt man die Fragen "Wo sind die 16 MBit?" und "Warum darf die Buckelpiste nur solo befahren werden?" außen vor, gilt dasselbe Fazit wie auf dem Mega Drive: Mehr-Disziplinen-Sportspiele sind zeitlos spannender Familienspaß, der Bundys und Beimers anspricht. Gegenüber dem mißglückten "California Games 2" punktet "Winter Olympics" in jeder Kategorie, weitere Konkurrenz-Module sind dünn gesät. Wenn Ihr Eure Lieben zu einem vergnüglichen Videospielabend überreden wollt, trifft die U.S. Gold-Olmpiade ins Schwarze. Hartgesottene Street-Fighter und Alien-Vertilger sollten sich an fetzigere Modulen halten.



HERSTELLER	U.S. GOLD
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	MINDSCAPE
GRAFIK	60 %
SOUND	54 %
SPIELSPASS	70%

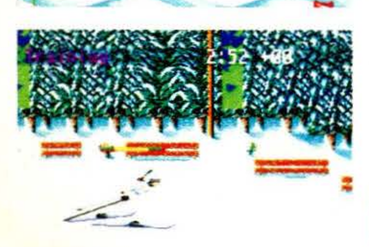
Nichts Neues, aber viel Bewährtes: Unterhaltsame Bildschirmolympiade für einen gemütlichen Spieleabend.



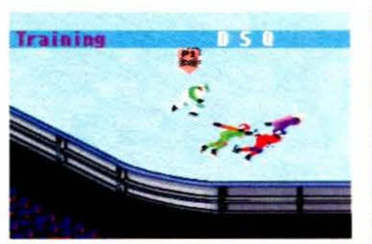
Die alpinen Sportarten sind mit Slalom, Abfahrt, Super-G und Riesenslalom vertreten; dazu gesellt sich das Trickski-Buckelpisten-Rennen. Und siehe da: Hier haben wir einen Unterschied entdeckt. Der einzige Wettbewerb, der auf dem Mega Drive zu zweit gleichzeitig gespielt werden durfte, ist auf dem Super NES nur solo zu bewältigen. Habt Ihr Euch von diesem Schreck erholt, folgen die Disziplinen Rodeln und Bobfahren (optisch identisch dargeboten), Biathlon und Skispringen sowie der Eisschnellauf.

Die Steuerung setzt grundsätzlich auf die Tugenden Reaktion, Timing und Rhythmus, auch wenn Ihr Euch von Sportart zu Sportart auf unterschiedliche Joypad-Befehle einstellen müßt. Seizinger & Co sind in erster Linie mit Links-Rechts-Kommandos zu befriedigen, Rodler und Bobpiloten sollten auf Staubwölkchen achten, die unsaubere Kufenführung symbolisieren. Mit die meiste Konzentration fordert Biathlon: Zunächst haltet Ihr mit exakt getimten Feuerknopf-Einsätzen den Athleten bei Puste, beim anschließenden Scheibenschießen liegt die Kraft in der Ruhe.

Testmuster von Galaxy, München. Tel.: 089/7605151









Entwickler: Polygames



PGA European Tour



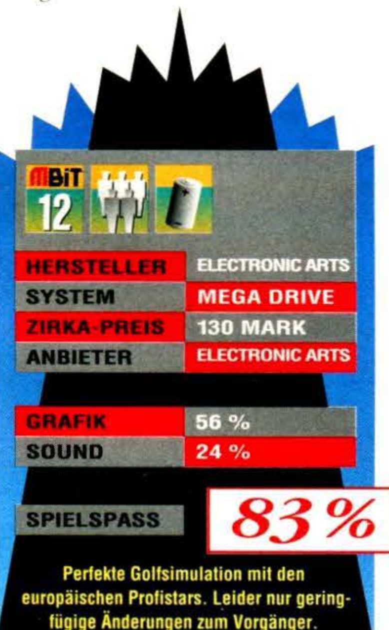
In der Zeitlupe betrachtet Ihr besonders gelungene Drives, Chips oder Puts.

Electronic Arts erfolgreiche Golfserie geht auf die nächste Bahn: Statt US-Profis fordern Euch in der "European Tour" die besten Europäern, wie Bernhard Langer, Severiano Ballesteros und Ian Woosnam. Bis zu vier Mitspieler können an Turnieren teilnehmen, im Lochwettspiel gegeneinander antreten oder sich im Skins-Modus die Geldscheine abnehmen. Ihr schwingt das Eisen Eurer Wahl auf fünf authentischen Golfplätzen des alten Kontinents.

Davor bringt Ihr Euch auf der Driving Range oder den Putting Greens in Wettbewerbsform. Erstere dient Eurer Schlagkraft, zweitere Euren Fähigkeiten beim Einlochen. Sowohl im Training, als auch in Turnieren und Ranglisten-Wettbewerben sichert eine Batterie Eure Erfolge.



BIRDIE • Mit dieser Variante schlachtet EA das hauseihene "PGA Tour 2" schamlos aus: Da sich lediglich die Auswahl der Plätze und Spielernamen geändert hat, lohnt sich die sportliche Europa-Reise nur für Golf-Debütanten: Trotz magerer Grafik und minimalistischer Klangkulisse fesselt die realistische Golfsimulation. Die unkomplizierte Steuerung und der ausbalancierte Schwierigkeitsgrad geben Euch gegen die Golf-Prominenz eine echte Chance, außerdem eignet sich das Spiel perfekt für kleine Turniere im Freundeskreis. Verliert Ihr beim Putten kurz die Konzentration, fliegt der Ball genau dorthin, wo er nicht sein soll – wie im richtigen Leben. Ein besseres Bildschirmgolf als "PGA European Tour" ist im Moment schwer zu finden. Wer einen Vorgänger besitzt, überspringt die "Europe-an Tour".



MBiT 12

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS

GRAFIK	56 %
SOUND	24 %

SPIELSPASS 83 %

Perfekte Golfsimulation mit den europäischen Profistars. Leider nur geringfügige Änderungen zum Vorgänger.







Entwickler: Konami, Japan

Rainbow Bell Adventures

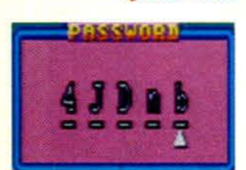
SN

Der Glöckner von Konami ist im Dauerstreß: Vor gar nicht so langer Zeit debütierte Twin Bee in "Pop'n Twin-Bee" auf dem Super Nintendo, und schon kehrt er auf die 16-Bit-Konsole zurück. Twin Bees Spielumgebung hat sich allerdings geändert: Lernten wir ihn als schußstarken Action-Helden kennen, schlägt er in "Rainbow Bell Adventures" die Jump'n'Run-Laufbahn ein. Dabei orientiert sich der kleine Kerl ein bißchen an Sonic: Schnell, bunt, hektisch.

An Hand einer Übersichtskarte wird Euch klar gemacht, daß weit mehr als **30 Levels** zu durchforsten sind. Um diese Herausforderung zu bestehen, läßt Euch Konami die Wahl aus drei Protagonisten: Neben Twin-Bee freuen sich "Win-Bee" und "Gwin-Bee" auf ihren Einsatz. Ist die Entscheidung gefallen, geht's zur Sache. Jede Spielstufe ist mit Hunderten von gelben Glöckchen angereichert, die Twin-Bee (oder ein Kollege) einsackt. Kaum weniger oft stolpert Ihr über einen Bösewicht: Sobald er weggeputzt wurde, materialisiert eine weitere Glocke. Twin-Bee-Insider wissen, daß sich hinter den Farben unterschiedliche Extras verbergen. Sie erhöhen das Angriffspotential, hüllen den Helden in einen Schutzschild oder bescheren Sidekicks. Weitere Hilfen sammelt Ihr ohne Gewalteinwirkung auf: Raketen sind auf Schurken justiert, Bouncing-Balls prallen elegant von Wänden ab. Mit zwei lebenswichtigen Tugenden seid Ihr jedoch vom Start weg ausgerüstet: Wenn Ihr den "Hau-zu"- bzw. "Hüpf-hoch"-Knopf länger gedrückt haltet, aktiviert Ihr den Super-Punch (zerbröselt selbst Granit-Stein) oder das Jetpack (jagt Euch mit High-Speed in jede gewünschte Richtung).

Für Doppel-Spieler hält Konami zwei Varianten bereit: Während es im "Battle"-Modus ums schlichte Überleben geht, dürfen auch im normalen Spiel zwei Personen gleichzeitig ran.

Im Gegensatz zur Japan-Version überrascht die europäische "Rainbow Bell"-Variante mit abgeänderter Level-Struktur und der fehlenden Batterie zur Spielstand-Sicherung. Stattdessen müßt Ihr ein Paßwort notieren. Wollt Ihr Euch um die ersten paar Levels drücken (und der Konfrontation mit Obermotz Nummer 1 entgeben), dann gebt das Paßwort "4JDnb" ein.




Der normale Zwei-Spieler-Modus ist eher nervend: Spaß macht dagegen der spezielle "Battle Mode" mit Split-Screen.

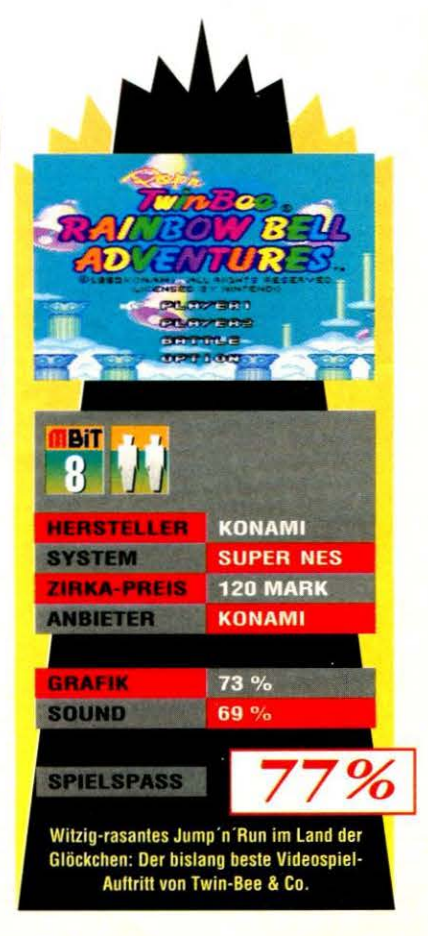

Eine Karte zeigt die Abmessungen des aktuellen Levels und Lagestellen von wichtigen Fundsachen.

Wer in Rekordzeit durchs Ziel jagt, wird mit Extras belohnt. Boni winken auch, wenn alle Schellen gesammelt wurden.

BIM BAM BINO • Mit den "Rainbow Bell Adventures" ist Twin-Bee endgültig auf bunt & putzig festgelegt. Statt Tekkno-Tristess und Alien-Gesabber dominieren Knuddelmonster und Regenbogenfarben. Handwerklich beglückt uns Konami mit bekannten Tugenden: Von der Steuerung bis zum Scrolling gibt's nichts auszusetzen, jeder findet sich umgehend in Twin-Bees neuem Umfeld zurecht. Dabei wurde an Solisten und Doppelgänger gedacht. Wer alleine spielt, hat ausreichend Motivation, bereits geschaffte Levels erneut zu besuchen (versteckte Extras, geheimnisvolle Türen, neue Bestzeit). Joypad-Kumpels empfehle ich den packenden Battle-Modus. Trotz wenig Innovationen überzeugen die "Rainbow Bell Adventures" als krisensicheres Jump'n'Run ohne Allüren. Wer "Sonic" auf dem Super Nintendo schon immer vermißt hat, sollte den schnellen "Bees" eine Chance geben.



Der Obermotz ist am Kopf verwundbar. Trefft Ihr ihn, wird er rot vor Zorn (siehe rechts oben) und tobt für kurze Zeit rücksichtslos über den Bildschirm.



MBIT 8

HERSTELLER	KONAMI
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	KONAMI
GRAFIK	73 %
SOUND	69 %
SPIELSPASS	77%

Witzig-rasantes Jump'n'Run im Land der Glöckchen: Der bislang beste Videospiel-Auftritt von Twin-Bee & Co.

Entwickler: Konami, Japan

Hyperdunk

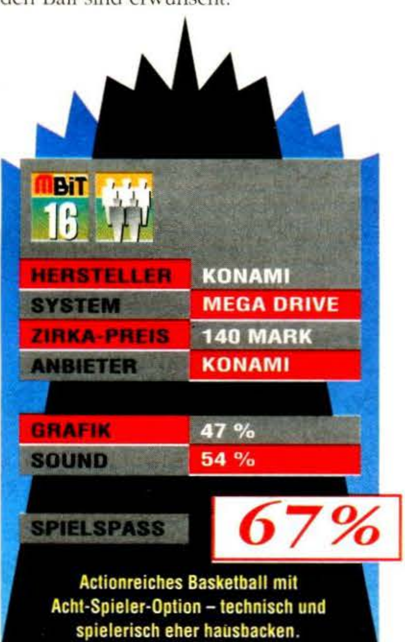


Habt Ihr genügend Vier-Spieler-Adapter und Mitspieler parat, dunkt Ihr zu acht um die Wette.

Basketball ist in: Nach EA und Acclaim wagt sich nun auch Konami auf das Parkett. Um den Wettstreit der Spiele anzuheizen, spendierten die Designer dem Basketballmodul eine Multi-Spieler-Option für bis zu acht Spieler – vorausgesetzt, Ihr besitzt zwei Sega-Adapter und genügend Kumpels. In Freundschaftsspielen dunkt Ihr um die Wette, wer will, darf per Paßwort in eine Playoff-Runde einsteigen. Ihr wählt aus 16 Mannschaften mit jeweils zehn Spielern, stellt sie auf und führt die erste Fünf zur Arbeit auf das Parkett. Hier werft, jamt oder blockt Ihr den Ball, kämpft um Rebounds und Dreier. Damit der Spielverlauf nicht unterbrochen wird, verzichtet "Hyperdunk" auf Regeln – Stoßen und Rempeln im Kampf um den Ball sind erwünscht.



KORBLEGER • "Hyperdunk" ist ein solides Dunkspektakel, das Eingewöhnungszeit braucht. Die Spieler bewegen sich behäbig, Würfe aus der Distanz sind reine Glückssache. Technisch ist das Spiel dank Flackereinlagen ebenfalls nicht auf dem neuesten Stand. Mit Übung spielt sich das Modul aber gut und flüssig, besonders motivierend sind die spektakulären Jams der Spieler, die allesamt wie Charles Barkley oder Horace Grant aussehen. Prunkstück ist natürlich der Acht-Spieler-Modus, der den Spaß vervielfacht. Da weder Grafik noch die digitalisierten Soundeffekte herausragend sind, fällt das Modul bei der aktuellen Konkurrenz in die Kategorie "O.K., aber wer braucht es?". "NBA Jam" ist als Fun-Basketball um Längen besser, dafür bietet "Hyperdunk" fünf Feldspieler und Massenvergnügen.



IT'S A MAN!AC

Entwickler: High Score Productions • Produzent: Scott Orr • Design: Michael Brook • Programmierung: Mark Lesser, Paul Halmshaw, Pete Veys, Jim Sproul • Grafik: Doug Wike, Mike Swanson • Sound: Rob Hubbard • Musik: Mike Sokyrka, Dieter Ruehle (Orgel)

NHL '94

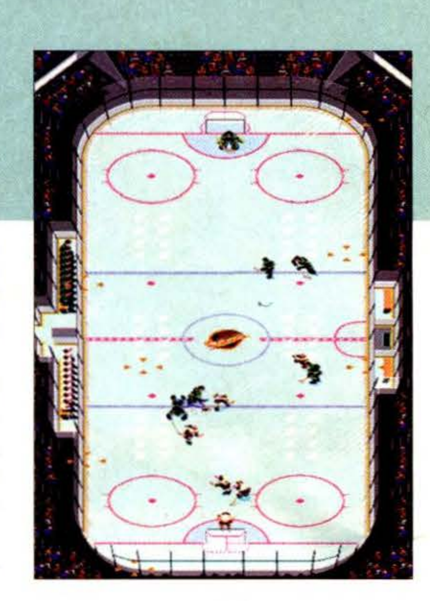




Alle US-Profiligen sind geschlossene Gesellschaften mit festen Mitgliedern. Dann und wann werden die Ligen aufgestockt und neue Städte bzw. Teams zugelassen – gegen Bares in vielfacher Millionenhöhe natürlich. Der Disney-Konzern schickt seit Anfang der Saison die Anaheim Mighty Ducks (benannt nach dem Team im gleichnamigen Hockey-Film mit Emilio Estevez) ins Rennen um den Stanley Cup.

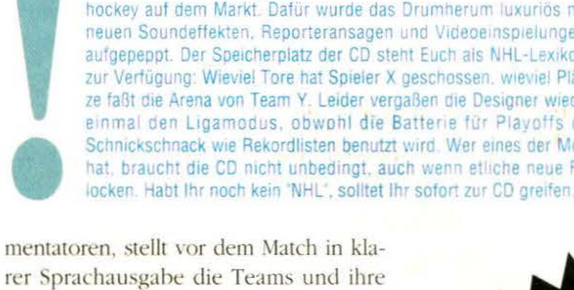
CD

Gleich zu Beginn ihres Mega-CD-Engagements schickt EA seinen Bestseller "NHL Hockey" ins digitale Eishockey-Rennen.
Der Spielverlauf ist identisch mit dem 16 MBit-Modul: Ihr wählt aus den Mannschaften der US-Profiliga (inklusive den neuen **Expansion-Teams**) und geht nach Freundschaftsmatches in die Playoff-Runde um den Stanley Cup, wobei die Batterie Euren Spielstand speichert. Als weiteren Wettbewerb dürft Ihr ein Penalty-Shootout bestreiten. Alle Regeln sind abschaltbar, Profis spielen trotzdem mit Abseits, Wechsel der Sturmreihen und Strafzeiten. Während des Matches wählt Ihr einen automatisch oder manuell gesteuerten Torwart, stöbert in ausführlichen Spielstatistiken und betrachtet den Spielverlauf in zwei unterschiedlichen Zeitlupenperspektiven. Wem die Zusammenstellung seiner Abwehr- und Angriffsformationen mißfällt, stellt per Editor die Reihen einfach um, wobei Ihr aus über 500 authentisch gewerteten Originalspielern wählt – darunter auch die Superstars Wayne Gretzky und Mario Lemieux. Auf Wunsch merkt sich die Batterie die neuen Formationen.

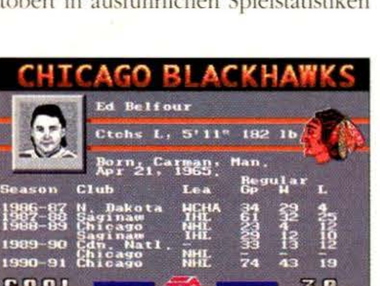


Kommen wir zu den Änderungen in der CD-Version: Ein stimmungsvolles Realfilm-Intro schürt zu Rockmusik die Vorfreude auf das kalte Vergnügen, die Spezialitäten aller Teams werden ebenfalls als Live-Video vorgestellt. Ron Barr, einer der bekanntesten US-Fernsehkommentatoren, stellt vor dem Match in klarer Sprachausgabe die Teams und ihre Stars einzeln vor. Während des Spiels begleitet Euch eine neue Soundkulisse von CD – neben dem unruhigen Gemurmel und Jubel der Zuschauer unterhalten Euch knapp siebzig neu eingespielte Orgelstücke, die erneut direkt von der Silberscheibe kommen.
Die Mega-CD-Batterie ist ebenfalls im Höchsteinsatz: Alle Eure Erfolge und Statistiken werden als Rekorde für die Nachwelt erhalten. Habt Ihr einen 4-Way-Play-Adapter, greift Ihr in verschiedenen Kombinationen zu viert in die Eis-Action ein. Der vermißte Ligamodus wurde auch diesmal nicht spendiert.

Testmuster von Galaxy, München. Tel.: 089/7605151



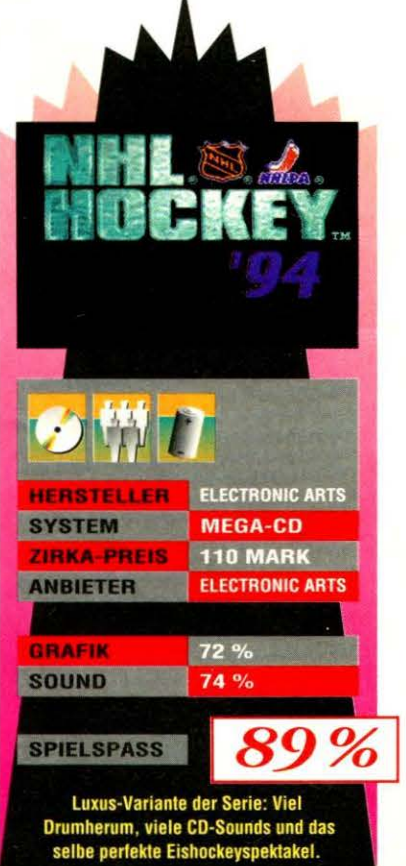
CD ON ICE • Ein Update bleibt ein Update, auch wenn es diesmal auf CD statt auf Modul in die Geschäfte kommt: Für die Mega-CD-Version änderte EA nichts am Spielverlauf, die Eisaktionen sind perfekt zu steuern – "NHL Hockey 94" ist und bleibt das beste Videospieleishockey auf dem Markt. Dafür wurde das Drumherum luxuriös mit neuen Soundeffekten, Reporteransagen und Videoeinspielungen aufgepeppt. Der Speicherplatz der CD steht Euch als NHL-Lexikon zur Verfügung: Wieviel Tore hat Spieler X geschossen, wieviel Plätze faßt die Arena von Team Y. Leider vergaßen die Designer wieder einmal den Ligamodus, obwohl die Batterie für Playoffs und Schnickschnack wie Rekordlisten benutzt wird. Wer eines der Module hat, braucht die CD nicht unbedingt, auch wenn etliche neue Features locken. Habt Ihr noch kein "NHL", solltet Ihr sofort zur CD greifen.



Auf der "Player Card" könnt Ihr die gesammelten Karrieredaten jedes NHL-Spielers abrufen.



Eure Schlagschüsse und Torerfolge dürft Ihr aus zwei Kameraperspektiven betrachten.



HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS

GRAFIK	72 %
SOUND	74 %
SPIELSPASS	89 %

Luxus-Variante der Serie: Viel Drumherum, viele CD-Sounds und das selbe perfekte Eishockeyspektakel.

Entwickler: Radical Software • **Produzent:** Rory Armes • **Programmierung:** Alan Price • **Grafik:** Philip Tse, Edgar Bridwell • **Sound:** Paul Wilkinson, Marc Baril

Pelé

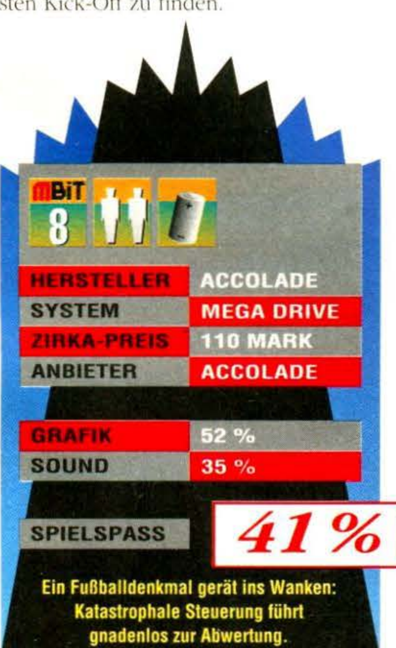


Der Pfeil zeigt an, welchen Spieler Ihr befehligt: Der miesen Steuerung hilft diese Tatsache jedoch nicht auf die Sprünge.

Das Revival der Altstars: Beckenbauer schwingt das Trainer-Zepter der Münchner Bayern, Pelé coacht die Fußball-Programmierer aus dem Hause Accolade. Die vorliegende Soccer-Simulation zeigt Euch den Fußballplatz von schräg oben und bietet etliche Modi: Trainingsmatch, Turnier, Liga. Vierzig Teams aus der ganzen Welt beteiligen sich am bunten Ball-Treiben. Ihr legt die Aufstellung fest, wägt Vor- und Nachteile der Mannschaften ab. Auf dem Feld tut sich nichts Ungewöhnliches: Dribblings, Pässe, Fouls, Hechtkopfbälle, Bananenflanken, Torwartparaden, Volley-Abnahmen und Freistöße sind an der Tagesordnung. Nach dem Match helfen Statistiken, einzelne Spieler auszusondern und das optimale Team für den nächsten Kick-Off zu finden.



DRITTKLASSIG • Hmpff. Wenn sich Accolades neue Generation von Sportspielen an "Pelé" orientiert, dann gute Nacht. Mit "Brett Hull Hockey" auf dem Super Nintendo schoß sich Accolade im oberen Tabellendrittel fest. "Pelé" hat dagegen nicht die geringsten Chancen, den Abstieg in die Bedeutungslosigkeit zu vermeiden. Anfangs macht das Modul einen soliden Eindruck: Viele Spielmodi, passable Grafik, unzähliger Aufstellungs- und Statistik-Schnick-Schnack. Im Spiel steht unsere Zuversicht dann pausenlos im Abseits. Die unbeschreiblich miese Steuerung läßt dem Spielspaß nicht den Hauch einer Chance. Weder Dribblings noch das Paßspiel basieren auf gezielten Aktionen, Mr. Zufall bestimmt das Geschehen. Zeitweise ist es gar unmöglich, den eigenen Spieler vernünftig zu lenken.



Entwickler: Data East

High Se

Data East kennt keine Furcht und schickt parallel zur Veröffentlichung von "Sonic 3" ihren frischgebackenen Jump´n´Run-Helden Havoc ins Rennen. Der sympathische Seemann ist zur Abwechslung nicht auf der Suche nach Ringen, sondern hält exklusiv nach Diamanten Ausschau. Glücklicherweise muß er nicht lange nach den Edelmetallen suchen: In jedem Level säumen Hunderte Havocs Weg, die er kommentarlos einsackt. Füllt sich sein Rucksack mit 100 Glitzersteinchen, wird ein Zusatzleben addiert. Warum Havoc die beschwerlichen 13 Spielstufen überhaupt in Angriff nimmt, verrät die anschaulich bebilderte **Hintergrundstory**. Hat sich der Spieler mit seinem Schicksal abgefunden, ist für Erklärungen keine Zeit mehr. Schon im ersten Abschnitt muß sich unser Digi-Matjes mit Händen und Füßen zur Wehr setzen. Dabei verabscheut Havoc brutale Waffen. Wenn er schon Gegner beseitigen muß, dann auf die sanfte Tour: Entweder hüpft er auf seine Feinde drauf oder er schlägt sie mit einem Flugsaltotritt in die Flucht. Andere Verteidigungsarten kennt Havoc nicht und schreckt auch im weiteren Spielverlauf vor Extrawaffen zurück. In den zahlreichen Kisten, die manchmal offensichtlich, manchmal gut versteckt die Hintergrundlandschaft bereichern, lauern nur züchtige Extras: Simple Bonuspunkte, frische Lebensenergie, neue Schuhe und – ganz selten – ein Extraleben. Die minimale Kampf-Kompetenz hindert Havoc aber nicht daran, einen Level gründlich zu durchforsten. Wer gradlinig Richtung Ziel prescht, übersieht jede Menge Bonuskammern und Schatztruhen.

Havoc ist hinter einer Landkarte her, die den Fundort eines grandiosen Schatzes dokumentiert. Der Piraten-Köter Bernard hat sich den Lageplan geschnappt und nebenbei ein paar Freunde von Havoc entführt.





Panik-Level 5: In "Burning Hamlet" jagt die Mega-Flamme unseren Helden: Trödelt Havoc, wird ihm die sengende Hitze zum Verhängnis.

EIN VIDEOSPIEL ZUM LIEBHABEN • "High Seas Havoc" hat eine der zauberhaftesten Grafiken, die je auf dem Mega Drive zu sehen waren. Liebevolle Animationen statt bombastischer Special FX, eher zurückhaltende Action statt durchgeknallter "Sonic"-Panik. Auch wenn Havoc in vieler Hinsicht an Sonic erinnert, spielt sich das Jump´n´Run doch ganz anders: Die Mischung aus gradlinigem Spielverlauf, sehr unterschiedlichen Levels und ausgewählten Überraschungen kommt an. Klar hätte ich gerne mehr Extras. Natürlich wünsche ich Havoc mehr Angriffspower. Doch gerade die Konzentration auf wenige Talente des Hauptdarstellers und die kompetente Plazierung von Feinden und Hindernissen machen den Charme des Moduls aus: Die Programmierer haben sich jede Aktion überlegt und kaschieren Design-Mängel nicht mit Non-Stop-Action und Extra-Rabatz.



Die dritte Spielstufe (Codename "Otarucean") bietet nächtliches Ambiente und eine Handvoll neue Gegner.



Soundmenü einmal anders: Wenn Ihr Euch die einzelnen Songs anhört, musiziert die Kapelle taktvoll mit.

Seid nicht zu sehr enttäuscht, wenn Ihr das Start-Szenario bewältigt, ohne von einem Endgegner gefordert zu werden. Level 1 dient als Aufbauphase für Abschnitt 2: Das Piratenschiff. Nachdem Ihr die typischen Jump´n´Run-Widerlinge erledigt habt, kreuzt der Piraten-Kapitän Euren Weg. Fuchtelt der Typ mit seinen Schwertern herum, verhaltet Euch ganz ruhig. Kaum legt der Seebär eine Pause an, gilt die "Spring´& Schlag´"-Devise: Kurz bevor Ihr im









as Havoc







Der "Mount Chester" liefert das Umfedl für Level 7 und 8: Neu sind die Plattformen, die sich kurz in Pfeilrichtung bewegen und anschließend verschwinden.



Erinnerungen an "Wonderdog" werden wach: Der Obermotz wirft mit Bällen um sich und ist lediglich am Kopf verwundbar.





Eisige Stimmung im "Frozen Palace" (Levels 9 und 10):Flüchtet Havoc nicht rechtzeitig aus dem Wasser, wird er zusammen mit der Flüssigkeit eingefroren.

Sprung seinen Kopf berührt, drückt Ihr erneut einen Feuerknopf und versetzt dem Bösewicht einen Treffer. Wiederholt Ihr diese Prozedur ein paar Mal, trollt sich der Fiesling schon bald von dannen.

In Level 5 werdet Ihr nicht nur vom feurigen Ambiente überrascht, Auto-Scrolling sorgt für dezente Hektik. Schließlich habt Ihr kein simples Zeitlimit im Rücken, sondern eine Riesen-Flamme verfolgt den eilig hüpfenden Havoc. Damit er sich an den Hindernissen nicht die Finger verbrennt, stehen an ausgesuchten Stellen Hydranten bereit: Springt Havoc auf die Wasser-Spender, zwängt sich ein Wassertropfen aus der Öffnung und eliminiert die lodernde Flamme. Manchmal reichen Joypad-Künste alleine nicht aus, das rettende Ufer zu erreichen. Kleine Denkaufgaben lockern das Spielgeschehen auf. Ein Paßwort sucht Ihr vergebens, sodaß Ihr die unlimitierten **Continues** durchaus zu schätzen wißt.

Erhältlich bei Galaxy, München. (Tel: 089/7605151)









Im zweiten Level entert Ihr das Piratenschiff: Wenn Ihr die Schatztruhen hoch zu Mast geplündert habt, lauert der Endgegner rechts unten.

Auch in Sachen "Continues" erinnert "High Seas Havoc" an den wieselflinken Igel. Unterwegs sind ein paar blaue Kringel plaziert, die sich alsdann rot färben, wenn Havoc sie durchlaufen hat. Verliert Ihr danach die gesamte Lebensenergie, setzt Euch das Programm am zuvor durchhüpften Kringel wieder ab. Greift Ihr jedoch auf ein Continue zurück, müßt Ihr den Level von vorne beginnen.



MBiT 8

HERSTELLER	DATA EAST
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA

GRAFIK	80 %
SOUND	74 %

SPIELSPASS 77%

Gradliniges Jump´n´Run mit liebevoll dataillierter Grafik und motivierendem, aber eher unspektakulärem Level-Design.

Entwickler: Silicon & Synapse, Software Creations, GB

Rock 'n 'Roll Racing

Ihr dürft zwischen fünf Charakteren wählen, die im Cockpit Eures Rennwagens Platz nehmen. Individuelle Talente helfen bei der Entscheidung. Grübelt aber nicht zu lange: Im Endeffekt zählen Geschicklichkeit und Kaltschnäuzigkeit.











Sex, Drugs & Rock'n'Roll: Auch wenn sich das Lebensgefühl der Siebziger im digitalen Zeitalter nur schwerfällig entfaltet, haben zumindest die Kult-Songs Bestand. Selbst Hardcore-Rapper, Dance- und Fusion-Freaks erinnern sich an die Blues Brothers, an Easy Rider und Easy Livin'. Bei "Rock'n'Roll Racing" ist der Name Programm. Daß es sich um ein Autorennen handelt, lassen die Fotos erahnen, die musikalische Seite des Titels bezieht sich auf das akustische Ambiente. Zu den verbalen Anekdoten eines imaginären Kommentators erklingen Takte verschiedener Rock-Klassiker. Abgesehen von der Musik orientiert sich das Spiel am NES-Klassiker "R.C. Pro-Am". Vier aufgemotzte Strandbuggys geben den Reifen Saures und jagen auf verschiedenen Rundkursen nach Bestzeiten und guten Plazierungen. Zu Beginn wählt Ihr Euren **Fahrer** und kauft einen fahrbaren Untersatz. Mit dem Geld, das Ihr später (hoffentlich) verdient, wird der Flitzer entsprechend renoviert: Autonarren und digitale Vielfahrer kennen das typische Tuning-Zubehör. Allerdings bemerkt Ihr schon bald, daß nicht nur Bleifuß und gute Kurventechnik über den Sieg entscheiden. Eure Konkurrenten greifen immer öfter auf hinterlistige Features zurück: Laserschüsse aus dem Frontspoiler und bombenlegende Auspuffrohre nötigen zum Rachefeldzug. Auf den Strecken liegen nicht nur "normale" Power-Ups herum, auch Munition für die eigenen Bordwaffen ist greifbar. Überfahrt aber nicht wahllos jeden Gegenstand: Negativ-Extras können gar zur finalen Explosion des Fahrzeugs führen.

Pro Level fahrt Ihr bis zu acht Rennen, um eine bestimmte Punktzahl zu erreichen, die zum Vorrücken in die nächste Renn-Division berechtigt. Drei Schwierigkeitsgrade und ein jederzeit einsehbares Paßwort werden individuellen Joypad-Fähigkeiten gerecht.

Geld allein macht nicht glücklich, Euer Auto freut sich jedoch über jedes Zusatz-Equipement, das Ihr kauft.



Sind zwei Spieler am Start, wird der Bildschirm horizontal geteilt: Die Übersichtlichkeit leidet nur wenig.



In den nächsten Level dürft Ihr erst vorrücken, wenn Ihr eine bestimmte Punktzahl erreicht habt

JUST FOR FUN • Wer schon immer wußte, daß High-End-Grafik und Techno-Tricks nicht zwangsläufig Bestandteile eines guten Spiels sind, wird von "Rock'n'Roll Racing" eindrucksvoll bestätigt. Im Zeitalter von "Starwing", "Aladdin" und 3DO schaffte es ein Spiel in die US-Charts, das einem steinalten Spielkonzept huldigt. Vier Autos fahren im Kreis, picken ab und zu ein Extra auf und bringen Leben in die Bude. Wen interessiert's, daß das Scrolling ruckelt und höhere Levels wenig Abwechslung bieten? Klassische Rock'n'Roll-Songs, herbe Sprachausgabe und eine gradlinige Präsentation sorgen für atmosphärische Hochstimmung, die Euch das Adrenalin durch die Adern pumpt. Wer sich vor solch "antiken" Vergnügungen nicht scheut und öfters einen Spielpartner zur Hand hat, kann sich der Faszination von simplem Spielverlauf, ausgeklügelter Steuerung und gezieltem Power-Up-Pep nicht verweigern.



Ramba-Zamba auf fernen Planeten: Vier futuristische Flitzer kennen auf der Jagd nach Rundenrekorden und Bonusgegenständen kein Pardon.



MBIT 8

HERSTELLER	INTERPLAY
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	LAGUNA
GRAFIK	59 %
SOUND	79 %
SPIELSPASS	77%

Kraftvolles Megabit-Motodrom ohne Fehlzündung: Spannend, hinterhältig und mächtig motivierend.

Produzent: Chris Smith • **Design:** Gregory Hammond • **Programmierung:** Robert Leyland • **Sound & Musik:** Eric Hammond

Racing Aces

CD

Mega Drive + zusätzlicher Mega-CD-Prozessor = tolles 3D-Actionspiel? Nach Vorbild der englischen Codekünstler von Core erarbeitete der Hammond-Leyland-Familienclan eine kunterbunte Fliegerralley mit eingestreuten Knalleffekten. Im Hangar warten Doppel- und Dreifachdecker, Düsenjet und Mustang-Kampfflieger. Ihr springt ins Cockpit, um einzelne Rennen oder eine ganze Flugsaison zu gewinnen. Die Strecken ziehen sich als farbiges Band durch die Landschaft – bleibt genau 'drüber, durchfliegt alle Tore und weicht den MG-Garben Eurer Konkurrenten aus. Die **Extras** sind in aufsteigende Ballons verpackt, verbessern Eure Feuerkraft, reparieren Blessuren in dem Chassis oder geben dem Motor einen Turbo-Kick.

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	28 %
SOUND	30 %
SPIELSPASS	31%

Durchgend schlecht: Das langweilige Spielprinzip befindet sich mit Primitiv-Grafik und trüben Soundeffekten in bester Gesellschaft.

Weitere Extras, Waffen und Verbesserungen kauft Ihr nach dem Rennen in Bob's Pro Shop oder auf dem Schwarzmarkt. Eine gut gefüllte Preisgeldtüte sind dafür natürlich die Voraussetzung.

Spröde Landschaft mit Treppeneffekt: Von Level zu Level ändern sich nur die Farben.



ABSTURZ • Das Spiel meldet sich mit einem obszönen Gurgeln – wer jetzt nicht schnell ausschaltet, wird jeden Glauben an sein Mega CD verlieren: Denn im Programmier-Clan hat sich kein Grafiker gefunden – oder zumindest niemand, der seinen Namen unter dieses Machwerk setzen wollte. Die Porträts und Zwischenbilder sehen fahrlässig schlecht aus, die 3D-Grafik im Spiel stammt aus düstersten 8-Bit-Zeiten. Spaß macht "Racing Ace" natürlich auch nicht – eine rundum mißlungene Sache.

Produzent: Yuji Naka • **Design:** Hirokazu Yasuhara, Takahiro Hamano, Masanobu Yamamoto • **Programmierung**: uji Naka, Hisayoshi Yoshida, Takashi Iizuka • **Grafik:** Takashi Thomas Yuda, Satoshi Yokokawa, Kunitake Aoki, Chie Yoshida, Tsuneko Aoki, Shigeru Okada • **Sound**: Sega Sound Team • **Musik**: Bobby Brooks, Darryl Ross, Geoff Grace, Doug Grigsky III, Scirocco



Sonic 3

In fünf eigenständigen Welten rennt Ihr mit Sonic, Tails oder Knuckles um die Wette und gegen die Uhr. Die Bestzeiten werden auf Batterie gespeichert.

Sonic ist zurück: Auch im dritten Teil der Serie rennt und springt er gegen den Umwelt-Hasser Dr. Robotnik. Der hat es auf die Edelsteine von Floating Island abgesehen und Knuckels, den Wächter der Diamanten, davon überzeugt, daß Sonic der wahre Bösewicht im Videospielzirkus ist. Während Ihr gegen Robotniks Roboterwesen kämpft und durch Korkenziehergänge und Loopings flitzt, bereitet Euch Knuckles böse Überraschungen am laufenden Band. Am Levelende erwartet Euch Robotnik in einer Todesmaschine

Insgesamt rast Ihr durch sechs Levels, die in mehrere Zonen unterteilt sind. Sonic und Tails starten am Strand von Floating Island. Der üppige Dschungel verwandelt sich durch Robotniks Feuermaschinen in eine lodernde Flammenhölle. Abkühlung verspricht die Unterwasserstadt Hydrocity. Zurück an der Oberfläche durchstöbern Tails und Sonic die "Marmornen Gärten": Die Helden purzeln durch steile Abhänge und lassen sich von fliegenden Scheiben durch die Luft befördern. Nach dem neonbeleuchteten Besuch in der Carnival Night führt der Weg in die schneebedeckte IceCap Zone, in der Sonic nicht nur das Skifahren lernt. Am Ende der Raketenbasis wartet Robotnik auf das ewige Duell Bösewicht gegen Super-Igel. Findet Ihr einen Riesenring, wird Sonic in die 3-D-Welt der Chaosdiamanten versetzt. Einen weiteren Bonuslevel erreicht Ihr, wenn Ihr mit fünfzig Ringen einen Rücksetzpunkt passiert. In einem überdimensionalen Kaugummiautomaten versucht Ihr, Extras zu ergattern. Neben dem altbekannten Spin-Attack, dem Beschleunigen auf der Stelle, haben die Helden weitere **Techniken** gelernt. Als Extras locken drei neue Schilde.

Spielt Ihr allein, steuert Ihr Sonic oder Tails. Spielt ein Freund mit, führt Ihr beide Helden gleichzeitig durch die Abenteuer, außerdem gibt es einen seperaten **Zwei-Spieler**-Modus.

Erhältlich bei Galaxy, München, Tel: (089) 7605151

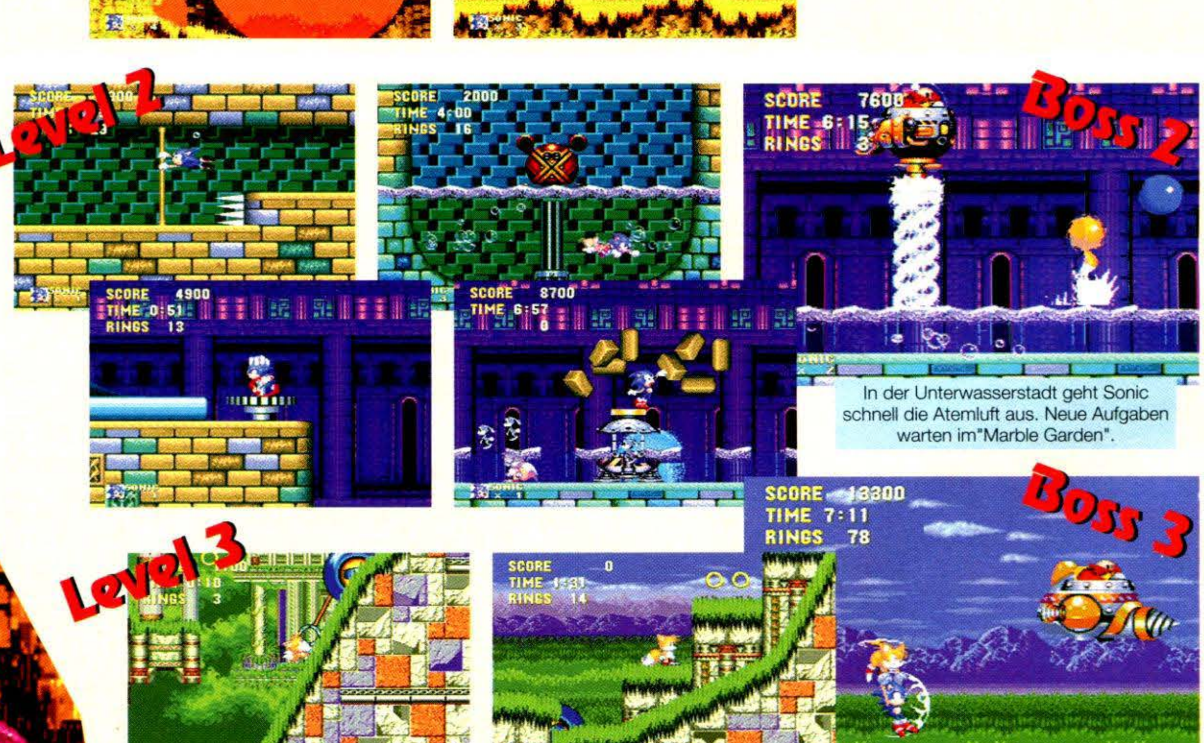






Der grüne Dschungel von Floating Island verwandelt sich unter Robotniks schlechtem Einfluß zur Flammenhölle.





In der Unterwasserstadt geht Sonic schnell die Atemluft aus. Neue Aufgaben warten im"Marble Garden".







Diesmal flippert Ihr nicht durch einen kompletten Level. Dafür lernt Sonic im Winterland das Skifahren.

Level 6

Boss 6

Die obligatorische High-Tech-Welt absolviert Sonic im letzten Level auf einer riesigen Raketenbasis.

Die Helden haben neue Talente gelernt: Mit Tails fliegt Ihr geruhsam und entdeckungsfreudig durch die Levels. Sonic kann durch Feuerknopfdruck kurzzeitig ein Schutzschild aktivieren.









COMEBACK • Segas Superstar rollt die Konkurrenz mit Lichtgeschwindigkeit auf. Schneller, bunter, größer – das kannte man von "Sonic 2" und "Sonic CD". Diesmal lassen die Designer aber auch Gags, technische Tricks und spielerische Feinheiten auf Euch einprasseln: Hier ein Schwung am Seil, dort eine fliegende Scheibe, Schalter, versteckte Räume und neue Extras machen das dritte Sonic-Abenteuer abwechslungreich wie nie zuvor. Technisch perfekte 3-D-Levels, ein zusätzliches Bonusspiel und Batterie-Komfort versprechen Spaß. Der Schwierigkeitsgrad ist nicht sehr hoch und der letzte Endgegner nach einigen Stunden erreicht. Aber echte Sonic-Fans sind erst zufrieden, wenn sie alle Chaos-Edelsteine im Sack haben. Mit Rasanz und dem Zwei-Spieler-Modus als netter Zugabe ist "Sonic 3" eines der besten Jump'n'Runs auf dem Markt.



MBiT 16

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	150 MARK
ANBIETER	SEGA

GRAFIK	82 %
SOUND	73 %
SPIELSPASS	85 %

Superschnell und supergut: Das abwechslungsreichste Sonic-Abenteuer kommt mit Batterie und zusätzlichen Spielmodi.

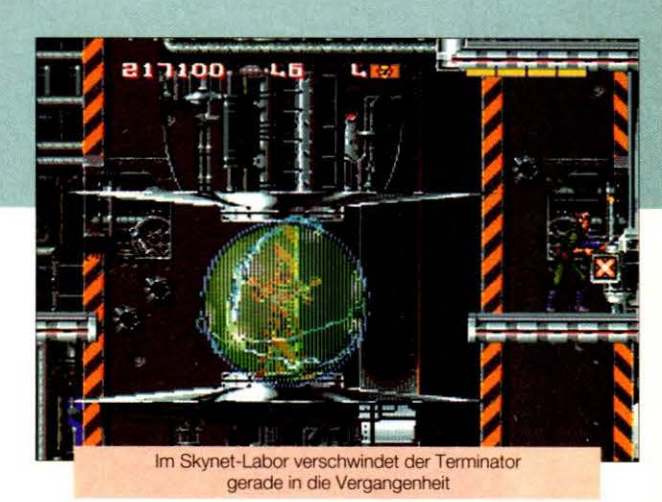




Findet Ihr einen Riesenring, dürft Ihr in 3-D-Levels auf Edelsteinjagd gehen. Eindrucksvoll ist die Technik: Statt der Helden wird der Untergrund bewegt.

Produzent: Erik Yeo • **Design:** Tom Tanaka, Doug Coupe • **Programmierung:** Silas Warner • **Grafik:** Nick Bruty, Clark Sorensen, John Weir, Roger hardy, Willis Wong, Steve Jasper, u.a. • **Sound:** Tommy Tallarico

Terminator

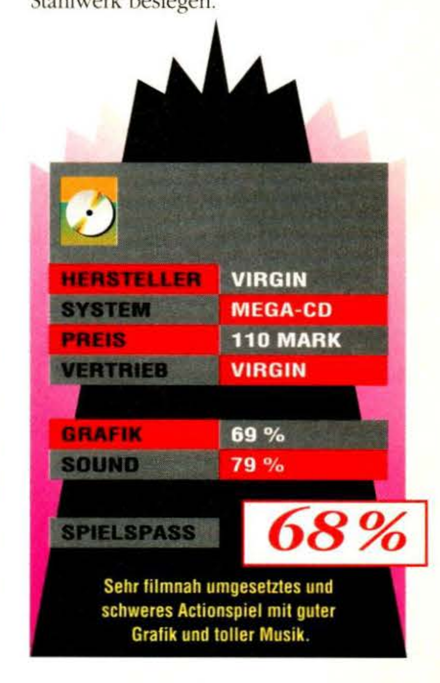


Im Skynet-Labor verschwindet der Terminator gerade in die Vergangenheit

James Camerons Science-Fiction-Kultfilm ist zehn Jahre, die Mega-Drive-Umsetzung zwei Jahre alt. Virgin programmierte für das Mega-CD eine komplett neue Version. Mit Rebellenkämpfer Kyle Reese müßt Ihr den Terminator aufhalten, der von Skynet in die Vergangenheit geschickt wird und die Mutter Eures Anführers John Conner vor dessen Geburt töten soll. Mit einem Sturmgewehr ballert Ihr Euch in zehn scrollenden Levels durch die nuklear verseuchten Schlachtfelder der Zukunft, kämpft gegen Terminatoren, fliegende und fahrende HKs, um in Skynets Labor den Zeitsprung nach 1984 zu vollziehen. Hier müßt Ihr Sarah finden, sie aus der Tech Noir Bar und dem Polizeirevier befreien und den Terminator im Stahlwerk besiegen.



HARD & HEAVY • Nach wie vor ist der "Terminator" ein ultrahartes Ballerspiel. Ebenso heftig wie der Schwierigkeitsgrad ist der hervorragende Soundtrack, der zwischen schwermetalligen Gitarren und Techno-Dance-Sounds pendelt. Auch grafisch wurde das Mega-Drive-Original komplett überarbeitet: Atmosphärische Hintergrundgrafiken und neugestaltete Figuren stellen den Vorgänger weit in den Schatten, außerdem gibt es – mager digitalisierte – Filmszenen zu sehen. Besonders originell ist der Spielverlauf dagegen nicht: Rennen, ballern, ab und zu ein paar Handgranaten werfen – mehr ist im Kampf gegen herumstreunende Terminatoren und Straßengangster nicht zu tun. Dafür ist alles solide in Szene gesetzt – Ballerprofis freuen sich auf einen stimmungsvoll präsentierten Nervenkitzel.



HERSTELLER	VIRGIN
SYSTEM	MEGA-CD
PREIS	110 MARK
VERTRIEB	VIRGIN
GRAFIK	69 %
SOUND	79 %
SPIELSPASS	68 %

Sehr filmnah umgesetztes und schweres Actionspiel mit guter Grafik und toller Musik.

Produzent: Bert Schroeder • Design: Greg Johnson • Programmierung: Mark Voorsanger • Grafik: Kirk Herderson, Michelle Shelfer • Sound: Nu Romantic, Mark Miller

ToeJam & Earl 2











Mega-Drive-Pioniere erinnern sich an das **Greg Johnsons** Gag-Feuerwerk von 1991: Die Hip-Hop-Aliens "ToeJam & Earl" machten eine satte Bruchlandung auf der Erde und hatten alle Mühe, die Einzelteile ihrer Raumkutsche zwischen den wirren Bewohnern dieses Planetens wiederzufinden. Drei Jahre später sind sie zurück auf ihrem Heimatplaneten Funkotron – mit einem großen Problem: Einige Erdlinge hatten sich in ihrem Schiff versteckt und machen nun auch ihren Planeten unsicher. ToeJam und Earl müssen dafür sorgen, daß die aufdringlichen Menschen in eine Rakete verfrachtet und postwendend zurückgeschickt werden. Dazu steuert Ihr einen oder beide Helden durch knapp zwanzig ausladende Plattform-Abschnitte.

Die Menschen streunen entweder in der Gegend herum oder verstecken sich hinter Bäumen und Sträuchern. Dort gibt´s auch begehrte Extras – Geschenkpakete bringen Punkte, Torten und Eis Energie. Um die verrückten Menschen einzufangen, werfen die Außerirdischen Marmeladengläser. Mehrere Treffer und fotosüchtige Touristen oder der nackte Mann im Pappkarton sind eingeglast und können eingesammelt werden.

Als Aliens habt Ihr besondere Talente: Der "Funk-Scan" verschafft per Röntgenblick Klarheit über versteckte Menschen, Extras und Türen. Als letzte Rettung bleiben die Saugmaschine und ein zeitlich begrenzter Panik-Modus, in dem ToeJam und Earl unverwundbar durch die Gegend flitzen. Bonusspiele und versteckte High-Speed-Welten bringen weiter Punkte und Extras.



In den rasend schnellen Bonuslevels rennt Ihr gegen die Uhr und versucht, die Ausgänge zu meiden.

Erhältlich bei Zapp Games, Mainz, Tel: (06131/230492)

Der US-Spieldesigner hat ein Faible für Außerirdische: Neben ToeJam & Earl schuf er das Universum von "Starflight": Ihr sucht nach Erzen und Artefakten, verhandelt oder bekriegt Euch mit fremden Rassen: Keine Action, aber gute Unterhaltung für geduldige Denker und Welt-raum-Händler.



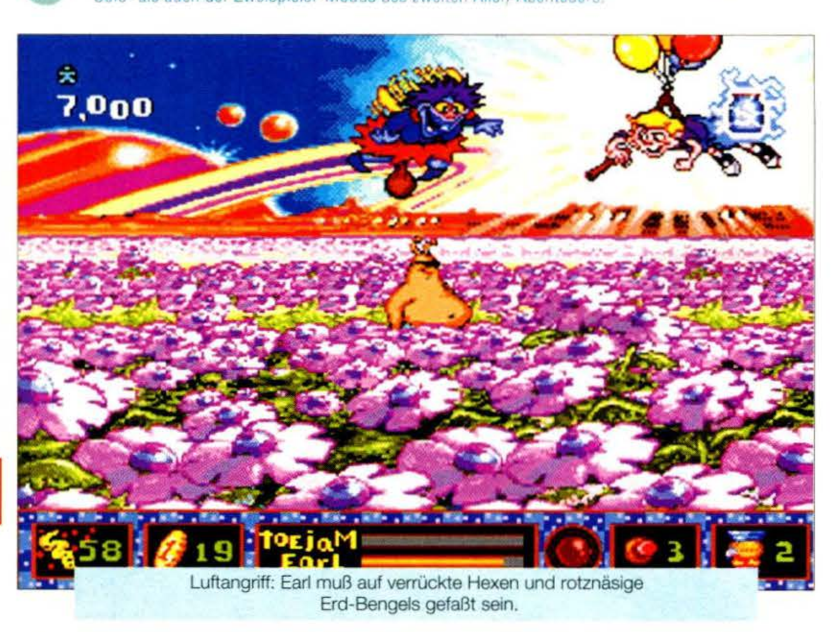
HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA

GRAFIK	71 %
SOUND	78 %

SPIELSPASS **76%**

Jump´n´Run-Gag-Feuerwerk, das nach kurzer Zeit an Faszination verliert: Trotzdem gute Unterhaltung.

KOMETENHAFT • Nach den ersten Levels war ich begeistert – Gags am laufenden Band, witzige Minispiele und ein origineller Spielablauf. Doch nach einigen Stunden kommt die Ernüchterung: Die selben Lacher werden immer wieder bemüht, spielerisch ändert sich – bis auf kleine Suchaufgaben – nichts mehr. Der Schwierigkeitsgrad zieht so weit an, daß man frustriert zusehen muß, wie ein halbes Dutzend Erdlinge Euren Helden innerhalb von Sekunden den Garaus macht, ohne daß Ihr die geringste Gegenwehr leisten könnt. "Panic on Funkotron" ist ein witziges Spiel mit unorthodoxen Gags und tollen Soundsamples, das so lange funktioniert, wie Ihr etwas Neues entdeckt. Danach läßt der Unterhaltungswert (zu) schnell nach. Trotzdem werdet Ihr dranbleiben, denn gut gemacht sind sowohl der Solo- als auch der Zweispieler-Modus des zweiten Alien-Abenteuers.



Luftangriff: Earl muß auf verrückte Hexen und rotznäsige Erd-Bengels gefaßt sein.

Entwickler: Malibu Interactive

Cliffhanger

Keine Konsole bleibt vor dem "Cliffhanger" verschont: **Malibu Interactive** programmierte für Sony auch die Mega-Drive-Version. Auf der Jagd nach Superbösewicht Qualen und 100 Millionen Dollar quält sich Gabe Walker alias Sylvester Stallone durch schneebedeckte Bergzüge. Mit Füßen und Fäusten wehrt Ihr Euch gegen kriminelle Schläger, sammelt Waffen und versucht, gewaltigen Lawinen im Laufschritt zu entkommen. Ab und zu sind Kletterpartien einzulegen, außerdem sind Euch in Höhlen Fledermausschwärme auf den Fersen. Habt Ihr alle Geldkoffer gefunden und alle Endgegner besiegt, wartet Qualen persönlich in seinem abgestürzten Hubschrauber. Lagerfeuer fungieren in den kalten Bergen als Energiespender.



Harte Männer gehen selbst bei Minusgraden in Muskelshirts in den Kampf.

MBiT 8

HERSTELLER	SONY
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	44 %
SOUND	43 %
SPIELSPASS	48 %

Noch einmal: Professionell-lieblose Dutzendware mit großem Namen und überhartem Schwierigkeitsgrad.

SCHNEEBLIND • Die Mega-Drive-Version unterscheidet sich nicht von der SNES-Variante. Die Grafik ist rustikal bis monoton, der Schwierigkeitsgrad unmenschlich. Die wenigen Feinde in ständiger Wiederholung langweilen schnell, dafür sind Präsentation und Steuerung solide gemacht. "Cliffhanger" ist ein lieblos herunterprogrammiertes Spiel – ohne Inspiration, aber auch ohne grobe Fehler. Wenn es unbedingt "Cliffhanger" sein muß, ist die CD-Version die bessere Wahl.

Malibu Interactive ist eine Tochter von Malibu Comics. Als freie Entwickler arbeiten die Engländer für Firmen wie Sony und Sega. Besondere Beachtung fanden ihre rasanten 3-D-Szenen aus "Batman Returns" für das Mega-CD.

Produzenten & Designer: Pierre Abane, Philippe Dessoly • **Programmierung:** Pierre Adane • **Grafik:** Philippe Dessoly • **Sound:** Raphael Gesqua •

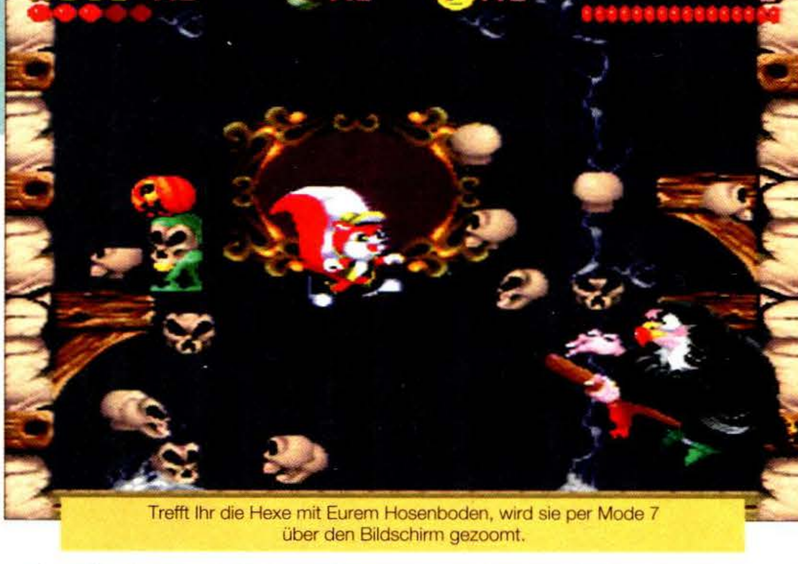
Mr. Nutz

Auf dem Amiga kassierte "Mr. Nutz" lauter hohe Wertungen der einschlägigen Fachzeitungen, leider handelt es sich bei der Super-Nintendo-Fassung um ein anderes Spiel. Wichtige Spielelemente, wie das Einsammeln verlorener Energie, Nutz' lustige Flugfähigkeiten und rasante High Speed-Abschnitte sind der Umsetzung zum Opfer gefallen: Statt als innovativer Sonic-Killer mit vielen neuen Einfällen zeigt sich die Nintendo-Version als gelungenes Allerwelts-Jump'n'Run.

SN

Erinnert Ihr Euch noch an die gute alte Zeit, in denen uns das Fernsehen von billigen Sexfilmchen, Endlos-Serien, täglichen Talkshows und massiven Werbeblöcken verschonte? Damals war noch keine Rede von Turtles, Ghostbusters & Co., im Kinderprogramm liefen gewaltfreie Zeichentrickserien – eine davon hieß "Puschel, das Eichhorn". Auf der Suche nach unverbrauchten Tierhelden – ohne feste Anstellung als Jump'n'Run-Held – haben sich die Designer von Ocean an den putzigen Puschel erinnert. Ihre Variante heißt "Mr. Nutz", kleidet sich als sportliches Rothörnchen mit Hand- und Turnschuhen und wird alle Spielsysteme heimsuchen. Noch vor der Mega-Drive-Version, die einem erfolgreichen **Amiga-Computerspiel** nachempfunden ist und in den nächsten Wochen veröffentlicht wird, ist das Super-Nintendo-"Mr Nutz" startklar. Das Spielprinzip der beiden Varianten ist zwar identisch, Levelaufbau und Features sind jedoch unterschiedlich.

Mr. Nutz rennt und springt durch sechs Levels voller putziger Feinde und märchenhafter Landschaften. Vögel und Bienen attackieren Euch aus der Luft, Maulwürfe, laufende Tomaten und krabbelnde Käfer kommen dem Eichhörnchen am Boden entgegen. Sogar Vogelscheuchen, die mit ihrem Kopf werfen, kreuzen Euren Weg. Ihr erledigt die aufdringlichen Gesellen mit einem gezielten Hosenboden-Sprung, Eurem kräftigen Schwanz oder mit einer der Haselnüsse, die Euren Weg pflastern. Extrawaffen gibt's keine, dafür könnt Ihr Geld (Punkte), Energietabletten und Schutzschilder einsammeln. Die Energiepillen sind gut versteckt – Ihr findet sie nur, wenn Ihr jeden Level systema-



Trefft Ihr die Hexe mit Eurem Hosenboden, wird sie per Mode 7 über den Bildschirm gezoomt.



Mit Gags haben die Grafiker nicht gespart: Die gefräßige Spinne hat noch die Morgenzeitung im Briefkasten stecken.



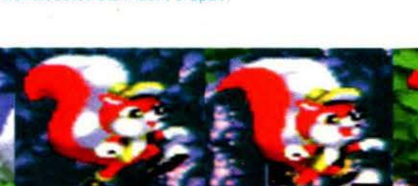
Der Clown pumpt sich auf Bildschirmgröße auf und schleudert seine Köpfe durch die Gegend




Gesichtsmassage: Dieser grimmige Herr streckt Euch die Zunge heraus und verliert dafür ein Auge.

ZUM KNUDDELN • Aller Anfang ist schwer: Laßt Euch vom konventionellen Level-Outfit der ersten Runden nicht verwirren. Je länger Ihr Mr. Nutz durch die Szenarien begleitet, desto mehr Pep haben die Landschaften. Über eines solltet Ihr Euch jedoch im klaren sein: Full-Speed-Action à la "Sonic" kann und will "Mr. Nutz" nicht bieten. Eine knifflige, aber gemütliche Wanderung durch wunderschön gezeichnete Spielstufen mit präzis aufeinander abgestimmten Gegnern, Fallen und Boni: Entspricht diese Beschreibung Eurem Spiele-Ideal, dann zückt schon mal den Geldbeutel. Mangelnde Extra-Vielfalt wird durch die tadelose Steuerung wett gemacht, zuckersüße Feinde entschädigen für lasches Musik-Gedudel. Sieht man sich die Jump'n'Runs der letzten Monate an, muß sich "Mr. Nutz" nicht verstecken. Lediglich die unfaire Continue-Regelung verführt zum Joypad-Geknabber.

NIX NEUES • Wir kennen rasende Igel und prügelnde Schildkröten, ballernde Waschbären und fliegende Nilpferde – jetzt machen wir Bekanntschaft mit dem wieselflinken Eichhörnchen Mr. Nutz. Die Fast-Food-Programmierer von Ocean haben zwar einige Programmroutinen der mageren Filmlizenz "Dennis" recycled, aber ansonsten ein neues Spiel konzipiert. Teilweise artet die Hatz des Mr. Nutz in einer heillosen Suche nach dem richtigen Weg aus, ein anderes Mal beißt Ihr vor Frust eine Ecke aus dem Joypad. Obwohl kaum Gegner an unfairen Stellen lauern, sind Eure Leben schnell dahin – und dann müßt Ihr den Level neu beginnen. Rücksetzpunkte? Fehlanzeige! "Mr. Nutz" verbindet gute Grafik, niedliche Sprites und umfangreiche Levels mit hausbackenem Spieldesign und vielen typischen Jump'n'Run-Elementen. Nichtsdestotrotz macht's Spaß!






Holzhammernarkose für unvorsichtige Eichhörnchen: Im zweiten Level lauern heimtückische Heimwerker.


Als Gegenspieler von Mr. Nutz treten ulkige Tiere sowie "lebendes" Obst auf.


Umzingelt von den Eskimos und ihren Zahnstochern: Mr. Nutz setzt zur Hosenboden-Attacke an.

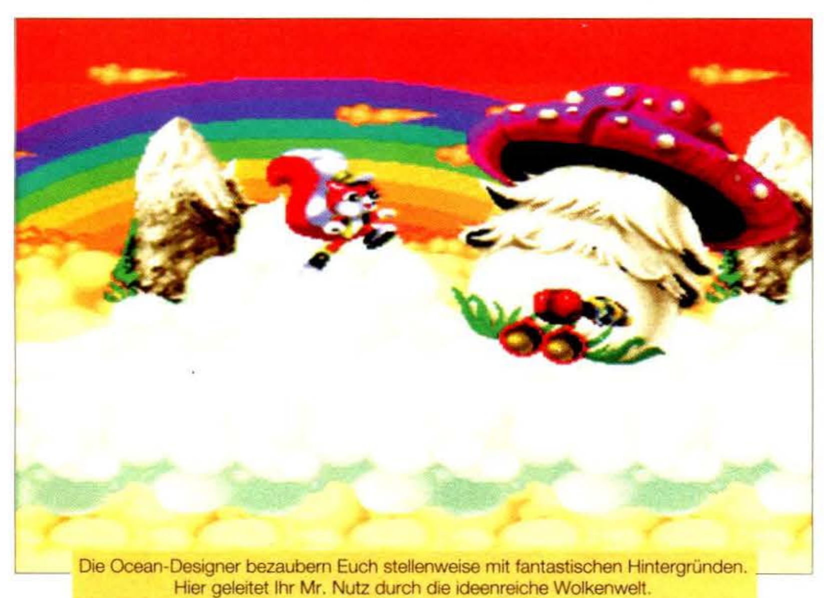

Zweimal im Spiel müßt Ihr Gegenstände geschickt verschieben, um weiter zu kommen.


Mies gelaunter Köter: Der Hund aus dem Bergwerk wirft mit seinem Werkzeug nach Mr. Nutz.


Ideenreiche Feinde säumen Euren Weg: Diese Maus greift Euch mit ihrem Boxhandschuh an.

tisch abgegrast. Die umfangreichen Spielstufen frustrieren Euch durch Sackgassen oder erfreuen mit gut versteckten Geheimräumen. Dort lagern Berge von Geld, Haselnüsse und Energie. Manchmal findet Ihr auch ein Extraleben oder einen Schlüssel. Außerdem stolpert Ihr dann und wann über Schalter, mit denen Ihr Türen öffnet. Netterweise sind diese quer über den Level verteilt und oft meilenweit von der passenden Tür entfernt.

Jeder Level ist in vier Abschnitte unterteilt, die in alle möglichen Richtungen scrollen: Je weiter Ihr kommt, desto komplexer sind die Spielstufen aufgebaut – in den ersten beiden Landschaften geht's über Bäume, Hängebrücken oder per Seilbahn in die nächste Höhle, später kämpft Ihr Euch durch ein fallengespicktes Haus, schwimmt durch tiefe Planschbecken oder verschiebt Gegenstände, um weiter zu kommen. Habt Ihr das Haus hinter Euch gelassen, führt der Weg durch eine unterirdische Höhle, an Jahrmarktbuden vorbei, durch die Wolken- sowie die Eiswelt. Als Krönung jedes vierten Spielabschnitts wartet ein gefräßiger Endgegner auf Euch. Ob riesige Spinne, zähneknirschendes Yeti-Monster oder garstige Hexe – alle wollen Euch das Fell über die Ohren ziehen. Verliert Ihr hier oder in einer der vier Abschnitte davor Euer letztes Leben, könnt Ihr zwar weiterspielen, beginnt aber erneut im ersten Abschnitt des Levels. Paßwörter gibt's leider keine.


Die Ocean-Designer bezaubern Euch stellenweise mit fantastischen Hintergründen. Hier geleitet Ihr Mr. Nutz durch die ideenreiche Wolkenwelt.



MBiT 8

HERSTELLER	OCEAN
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	LAGUNA
GRAFIK	77 %
SOUND	54 %
SPIELSPASS	70%

Putziges Jump'n'Run mit niedlichem Hauptdarsteller und guter Grafik. Spielerisch leicht angestaubt und nicht gerade einfach.

Erst im Juli '94 wird Mr. Nutz auch auf dem Mega Drive nach seinen bösen Widersachern jagen. Ocean hat hierzu die Entwickler des Amiga-Originals, die deutschen Software-Zauberer von Neon, engagiert. Vermutlich wird die Computerversion spielerisch 1:1 umgesetzt. Neben einer anderen Story (das mußte ja kommen: Die Hübner planen einen Aufstand), sind viele Spielelemente eingebaut, die wir auf dem Super Nintendo schmerzlich vermissen.

Entwickler: Konami, Japan

Mystical Ninja

SN

Konami hat sich rund drei Jahre Zeit gelassen, eines der erfolgreichsten japanischen Super-Nintendo-Module ins Deutsche zu übersetzen. Das Action-Adventure "Mystical Ninja" erzählt das Schicksal des jungen Ninja-Kämpfers Kid Ying, der eine geheimnisvolle Prinzessin in ihre Heimatstadt Horo-Horo zurückbringen muß. Mit der konventionellen Story erschöpfen sich jedoch die Vergleiche mit herkömmlichen Abenteuerspielen.

"Mystical Ninja" setzt sich aus zehn umfassenden Levels zusammen, die jeweils eine Dorf- und Action-Komponente aufweisen. In den Städten plaudert Ihr mit den Einwohnern (bringt Infos), verprügelt einige davon (bringt Geld) und besucht Geschäfte (bringt Extras). In den Gebäuden lauern allerdings nicht nur Kaufleute, auch verspielte Gesellen bieten ihre Dienste an. So dürft Ihr Eure Joypad-Künste in einem halben Dutzend **Mini-Spielen** beweisen. Vergeudet dort aber nicht Eure Kräfte, denn die eigentlichen Geschicklichkeitsprüfungen liegen nach dem Stadtbummel noch vor Euch. Genauso wie in Downtown scrollen die Jump´n´Shoot-Szenarien horizontal. Anfangs verteidigt Ihr Euch mit Jo-Jos und Pfeifen (kein Scherz), die im Lauf des Spiels mächtig aufgerüstet und manchmal gegen effektivere Waffen getauscht bzw. durch mystische Zaubersprüche ergänzt werden. Die Actionszenen präsentieren sich als kunterbunte Mischung von Timing-intensivem Plattform-Gehopse, mörderischen Zweikämpfen und strategischen Endgegner-Fights. Die Grafik wechselt von Schauplatz zu Schauplatz und offenbart neben durchgehend fernöstlichem Ambiente auch Mode-7-Optiken. Wer will, darf "The Legend of the Mystical Ninja" gleichzeitig mit einem Kumpel nachspielen. Der Kollege übernimmt die Rolle von Dr. Yang und fightet Seite an Seite mit Kid Ying.

In den Spielchen könnt Ihr Euer Geld verlieren oder vervielfachen. Gebt Ihr auf das Angebot der Gambler ein, nehmt Ihr an einer Lotterie teil, beantwortet "Trivial Pursuit"-Fragen über vorangegangene Levels oder beweist Euer Können als Raumschiffpilot im ersten Level von "Gradius".



Mode-7-Fans kommen nicht zu kurz: Wenn Ihr einen bestimmten Schalter betätigt, dreht sich der ganze Raum.



Einkaufen leicht gemacht: Dieser nette Herr bietet Extras im Tausch gegen harte Dollars.


In den Action-Szenen ist Kampfkraft und Timing gefragt: Die Speerspitzen rotieren gefährlich schnell um den Mast.

LIEBLINGSNINJA • Glückwunsch an Konami: Auch wenn das Action-Adventure schon ein paar Jahre auf dem Buckel hat, läßt es nichts von seiner ursprünglichen Faszination vermissen. Die brillante Mischung aus aberwitzigen Dorf-Szenen und faszinierenden Jump´n´Shoot-Abschnitten begeistert jeden Super-Nintendo-Besitzer. Wieviel Detailliebe in dem Modul steckt, merkt Ihr, wenn Ihr alle Häuser in den Städten besucht. Das Sammelsurium an Minispielen würde jedem normalen Jump´n´Run die Schau stehlen. "Mystical Ninja" kontert jedoch mit einigen der besten Action-Levels im 16-Bit-Universum. Wer unbedingt meckern will, murrt bestenfalls über gelegentliches Ruckeln und komplizierte Paßwörter. Laßt Euch von der fernöstlichen Aufmachung nicht abschrecken: "Mystical Ninja" hält mit jedem gestandenen Sword & Sorcery-Adventure mit.





Dieser Obermotz verbirgt sich in einem Zirkuszelt: Um ihn zu besiegen, müßt Ihr die einzelnen Kürbisse abschießen und danach den Kopf treffen.



MBiT 8

HERSTELLER	KONAMI
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	KONAMI

GRAFIK	79 %
SOUND	70 %

SPIELSPASS	84%

Einzigartiges Action-Adventure in deutscher Sprache: Abgefahrene Gags, packende Action-Levels und tolle Überraschungen.

Entwickler: Iguana Entertainment • Design: David Siller

Aero the Acro-Bat

MD

Die kleine Fledermaus von **Sunsoft** tritt auch auf dem Mega Drive zur Rettung ihres Zirkus-Vergnügungsparks an. Um den verrückten Clown Edgar in die Schranken zu verweisen, springt und rennt Ihr durch zwölf Levels, in denen Ihr verschiedene Aufgaben – Schlüssel suchen, Lichter einschalten, durch Reifen springen – lösen müßt. Außerdem fahrt Ihr in der Achterbahn und rollt in einem Faß einen Hügel hinunter, um im Museum gegen Edgar anzutreten. Typische Zirkuswesen wie feuerspuckende Endgegner, Elefanten und Armeen von fiesen Clowns erwarten Aero, der sich mit einem Doppelschraubensprung und mit geworfenen Sternen seiner Haut wehrt. Findet Ihr ein B, dürft Ihr im Bonuslevel Punkte sammeln.



Die feuerwerfenden Clown-Zwillinge stellen sich Aero in den Weg.

MBiT 8

HERSTELLER	SUNSOFT
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	LAGUNA
GRAFIK	63 %
SOUND	68 %
SPIELSPASS	59 %

Witzig gemeint, aber leicht mißlungen: Endlos gedehntes Jump´n´Run mit netten Ideen und wenig Action.

FLATTERHAFT • Aero zeigt gute Ansätze, kann aber im Endeffekt nicht überzeugen: In den Levels ist wenig los, Aeros seltsamer Kampfsprung frustriert oft, und unübersichtliche Stellen mit garantiertem Ableben gibt es massenweisen. Schade, denn die Spielideen haben Potential und wildern wenigstens nicht schamlos bei bekannten Vorbildern. Leider fehlt aus technischen Gründen der "Pilotwings"-Level der SNES-Version, dafür kommt aber garantiert eine Fortsetzung – hoffentlich besser.

Fast alle Sunsoft-Spiele werden sowohl für Super Nintendo als auch für Mega Drive entwickelt – mit Ausnahme der "Looney Tunes"-Serie. Für Bugs Bunny und Co hat Sega die Lizenzen.

Entwickler: Sales Curve Interactive • **Produzent:** Jim Loftus • **Design und Programmierung:** Simon Pick • **Grafik:** Robert Whitaker, Ned Langman • **Sound:** Alistair Brimble

Lawnmower Man



Die Reise des tumben Gärtners Jobe in den Cyberspace und dessen Griff nach göttlicher Allmacht liegt nun schon gut zwei Jahre zurück. Als "Lawnmower Man" geriet Jobe in ein geheimes Kriegsprojekt der amerikanischen Regierung, mutierte zum unberechenbaren CyberJobe und droht die Welt ins Chaos zu stürzen.

Um das zu verhindern, steuert Ihr allein oder zu zweit Dr. Angelo und seine Freundin Carla durch acht Levels. Meist seid Ihr in scrollenden Jump´n´Run-Abschnitten unterwegs, in dem von Jobe manipulierte Soldaten auf alles schießen, was sich bewegt. Die Helden wollen da nicht zurückstehen und wehren sich ihrerseits mit Dauerfeuer. Da erlegte Gegner Extras zurücklassen, könnt Ihr Euch mit besseren Waffen und Schutz-Westen aufrüsten. Zehn Computer-**Terminals** sind in den Levels aufgestellt, die Ihr zerstören müßt, um weitere Leben und Sonderwaffen zu bekommen. Da die verschiedenen Spielstufen nicht direkt verbunden sind, müßt Ihr gefährliche Abkürzungen durch den Cyberspace nehmen: Im 3-D-Flug rast Ihr durch virtuelle Computerwelten, lenkt um heranzoomende Hindernisse oder fechtet es in Cyberwar-Zonen mit Space Invaders-ähnlichen Digi-Aggressoren aus. Im Gebäude des VSI-Konzerns steht Euch im Hauptcomputer CyberJobe gegenüber, der die Tore zum Kontrollprogramm bewacht. Selbst wenn Ihr ihn besiegt, geht die Hatz weiter: Jobe verschwindet und stürzt die Welt ins Chaos, indem er das globale Datennetz zerstört.

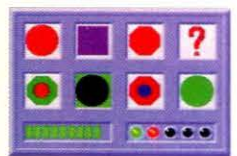
Aber auch er findet seinen Meister – der Doomsplayer, eine teuflische Schöpfung der Regierung, ist selbst ihm überlegen. Habt Ihr Euch nach einer Autoverfolgungsjagd in dessen Gebäude vorgekämpft, tretet Ihr zur finalen Entscheidungsschlacht in einem vertikal scrollenden Ballergefecht gegen den Doomsplayer an.

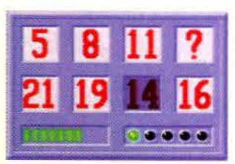

Die verschiedenen virtuellen Welten haben ihre eigenen landschaftlichen Reize.


In Jump'n'Run-Abschnitten mit Endgegnern legt Ihr den Weg zwischen den Terminals zurück.

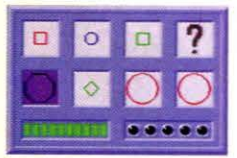

Nach diversen Computer-Keilereien legt Ihr eine rasante Verfolgungsjagd auf Motorrad und Auto ein.

Habt Ihr einen Computer entdeckt, müßt Ihr ihn zerstören. Dazu knackt Ihr den Sicherheitscode indem Ihr fünf Logik-Aufgaben eines Intelligenztests unter Zeitdruck löst.









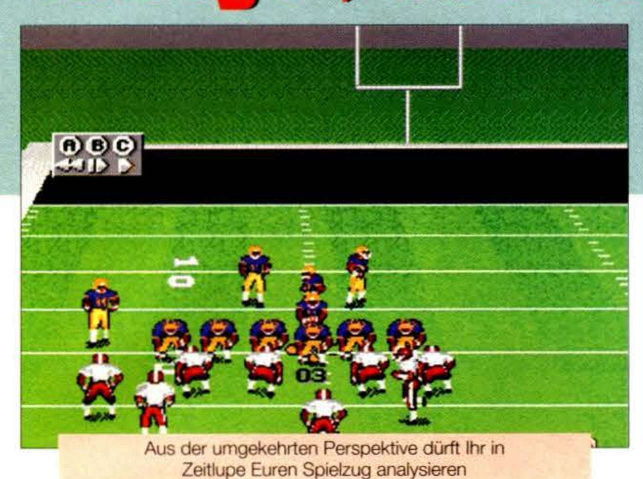
COCKTAIL VIRTUELL • Sechs vermischte Spielelemente werden Euch als leicht verdauliches Actionmodul dargereicht. Kein Bestandteil ist herausragend, dafür bekommt Ihr einiges an Abwechslung geboten. Jump'n'Run-Sequenzen, Ballerszenen und kleine Denksporteinlagen spielen sich ordentlich. Originell und technisch gelungen sind jedoch nur die 3-D-Abschnitte im Cyberspace. Action satt: im gepfefferten Schwierigkeitsgrad – in den umfangreichen Levels werdet Ihr Eure drei Continues frustrierend schnell verschleißen. Nur Übung und Geduld helfen Euch weiter. Inhaltlich hat diese Filmumsetzung kaum etwas mit dem Vorbild gemeinsam, dank der guten Dance-Musik und der 3-D-Optiken wird zumindest die Atmosphäre eingefangen. "The Lawnmower Man" ist kein Hitmodul, kann sich aber durchaus sehen lassen.


In den Schaltkreisen müßt Ihr den Hindernissen ausweichen und per Kanonen gegen wildgewordene Bits kämpfen



Entwickler: High Score Productions • **Produzent:** Scott Orr • **Design:** Scott Orr, Happy Keller, Michael Kosaka • **Programmierung:** Jim Simmons(Original), Gary Roberts, Al Rubin, Jim Sproul(Mega-CD)• **Grafik:** Cynthia Hamilton, George Simmons • **Sound:** Rob Hubbard, Russel Lieblich, Don Veca

Bill Walsh College Football



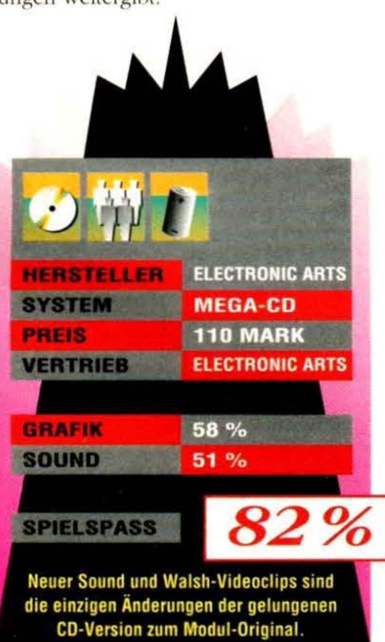
Aus der umgekehrten Perspektive dürft Ihr in Zeitlupe Euren Spielzug analysieren

CD

Bill Walsh, Erfolgscoach der San Francisco 49ers und der Universitätsmannschaft der Stanford Cardinal, schickt seine Spieler nun auf das CD-Feld. Ihr wählt aus 48 authentischen College-Teams. Neben 24 Top-Teams der Geschichte sind auch die 24 besten Mannschaften von ´92 vertreten, darunter Rick Mirers Notre Dame, die aus rechtlichen Gründen unter dem Namen der Heimatstadt South Bend antreten. Euch stehen für Freundschaftsspiele und Uni-Playoffs mehrere Dutzend Spielzüge für Offense und Defensive zur Verfügung. Spielerisch ist die CD mit dem Modul identisch, dafür gibt es einen neuen Soundtrack mit Marching-Band-Musiken und einer Reihe von Videoclips, in denen Bill Walsh seine Ansichten und Erfahrungen weitergibt.



NICHTS NEUES • Die CD-Version bietet keine großen Unterschiede zur Modul-Fassung, lediglich die schreckliche Klangkulisse mußte CD-Sound weichen, der außer typischen Marsch-Musiken jedoch nicht viel beiträgt. Die Videos sind ausnahmsweise interessant, aber niemand wird Bill Walshs Weisheiten mehr als ein Mal begutachten. Der Spielverlauf ist den Maddens sehr ähnlich, Kenner des College-Footballs freuen sich auf Option-Plays und Wishbone-Formationen, die heutzutage bei den Profis nicht mehr angewendet werden. Wer die Modul-Version hat, braucht die CD nicht, Walsh-Rookies greifen zur Silberscheibe, die ein ausgereiftes und perfekt spielbares Football auf den Fernsehschirm zaubert. Lediglich die Playcall-Anwahl ist etwas umständlich, und die Technik läßt durch Flackereinlagen zu Wünschen übrig.



HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	MEGA-CD
PREIS	110 MARK
VERTRIEB	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	58 %
SOUND	51 %
SPIELSPASS	82 %

Neuer Sound und Walsh-Videoclips sind die einzigen Änderungen der gelungenen CD-Version zum Modul-Original.



Entwickler: Westwood, USA

Dune 2: Battle for Arrakis

Die amerikanischen Entwickler Westwood wurden vor zwei Jahren von Virgin engagiert, um das mittelprächtige "Dune" (entwickelt von Cryo) mit einem spielerisch stärkeren Strategiespektakel fortzusetzen. Ursprünglich entstanden beide "Dune"-Spiele für den PC. Nach "Young Merlin" ist diese (leicht veränderte) Umsetzung das zweite Super-Nintendo-Projekt aus dem Hause Westwood.

Auf Arrakis ist die Hölle los: Drei bitter verfeindete Clans ziehen mit Sturmtruppen und Panzerwagen in die Schlacht, um sich die kostbare Gewürzvorräte des Wüstenplaneten zu sichern. Ihr spielt die sadistischen Harkonnen, die rücksichtslosen Plutokraten vom Geschlecht der Ordos oder die edlen Atreides, die Helden-Familie des Science-Fiction-Zyklus von Frank Herbert.

Jedem Feldherrn stellt sich ein Berater zur Seite, der die einzelnen Missionen vergibt und am Ende kommentiert. Von den ersten defensiven Operationen, in denen Ihr Fabrikgebäude errichtet und diese gegen Eure Mitbewerber verteidigt, geht Ihr schon bald in die Offensive über. Jedes Szenario beginnt mit einer Handvoll Truppen und Fahrzeugen, sowie einem Kontrollzentrum, das Ihr schnell durch ein Windkraftwerk und eine Gewürzraffinerie erweitert. Ob Ihr danach eine Kaserne, eine Fahrzeugfabrik oder ein weiteres Kraftwerk errichtet, hängt vom Verhalten Eurer



Ein Dutzend zivile und militärische Gebäudetypen können von Euch in den Sand gesetzt werden.

Solche Bilder seht Ihr leider nur zwischen dem Szenario. Während einer Schlacht rollen die Mini-Panzer.

Feinde und Euren taktisch-ökonomischen Überlegungen ab. Erst in späteren Szenarios residiert Ihr in einem mit Mauern und Geschütztürmen befestigten Palast. Zu Beginn eines Szenarios ist die in alle Richtungen scrollende Land-

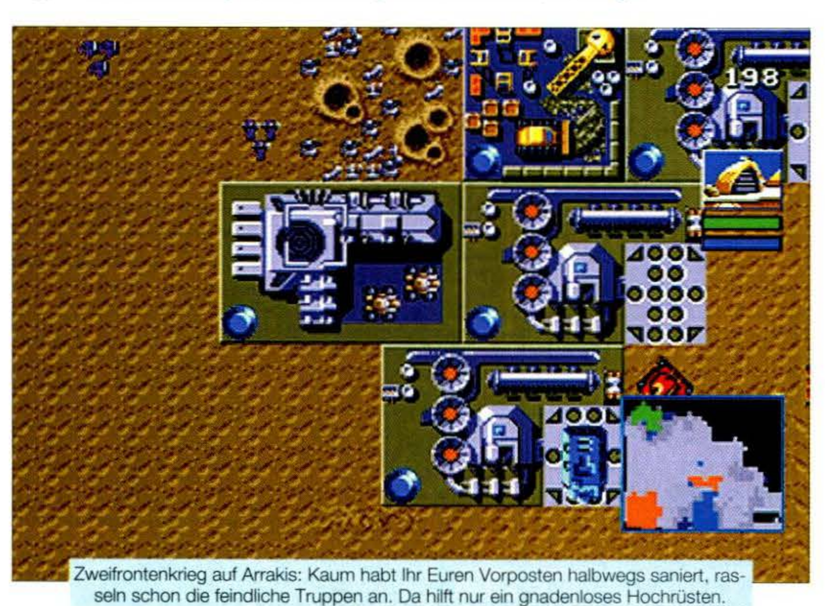


Englisch is out: Eine deutschsprachige Version befindet sich zur Zeit in Arbeit.

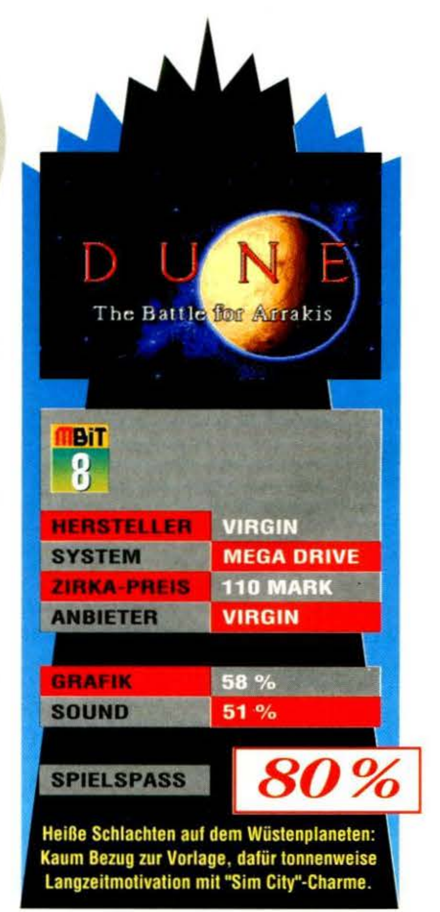
karte schwarz und muß durch schnelle Fahrzeuge und Spionage-Festungen erschlossen werden. Gleichzeitig behaltet Ihr dabei die Entwicklung Eurer Siedlung (genügend Energie? genügend Geld?) und Eure herumwuselnden Truppen im Auge. Die Schlacht endet, wenn Ihr das vorgegebe Ziel, meist die Vernichtung aller feindlichem Verbände und Gebäude, erreicht habt.

Der Einstieg in die Welt der Strategie wird Euch durch unkomplizierte Start-Szenarios und einer "On-Screen"-Erklärung der Bedienung und aller Spielelemente leicht gemacht. Danach sorgt ein Paßwort für einen verlängerten Aufenthalt auf dem Wüstenplaneten.

IM ZWEITEN ANLAUF • Die Grafik ist – auch im Vergleich zum ersten "Dune" – recht mickrig, doch Spielspaß und Langzeitmotivation können sich sehen lassen. Hier schlägt das Modul die CD: Statt gelangweilt durch die Wüste zu patroullieren, hat man beim zweiten Besuch auf Arrakis alle Hände voll zu tun, um die anstürmenden Armeen der Nachbar-Clans abzuwehren und mit eigenen Fahrzeugen zurückzuschlagen. Parallel zu den militärischen Faktoren müßt Ihr die wirtschaftliche Entwicklung Eurer Kolonie im Auge behalten. Die eilig hochgezogenen Fabriken und die überlasteten Elektrizitäts-Werke lassen einen Hauch von "Sim City" aufkommen - der Sekunden später im Geschoßhagel einer feindlichen Offensive verglüht. "Dune 2" spielt sich flotter als "Utopia" und ist nach "Shining Force" zweitbestes Strategiespiel auf dem Mega Drive: Dramatisch, praktisch, gut.



Zweifrontenkrieg auf Arrakis: Kaum habt Ihr Euren Vorposten halbwegs saniert, rasseln schon die feindliche Truppen an. Da hilft nur ein gnadenloses Hochrüsten.



MBIT 8

HERSTELLER	VIRGIN
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	VIRGIN

GRAFIK	58 %
SOUND	51 %
SPIELSPASS	80 %

Heiße Schlachten auf dem Wüstenplaneten: Kaum Bezug zur Vorlage, dafür tonnenweise Langzeitmotivation mit "Sim City"-Charme.

Entwickler: Worldbuilders

Super Battleship

SN Kein Videospiel, dennoch unterhaltsam: "Schiffe versenken" hat die Zeit überdauert und wird von gelangweilten Schülern heute noch gerne gespielt. In der Super-Nintendo-Adaption dürft Ihr nicht nur den Bleistift-Klassiker gegen Eure Hardware spielen, sondern auch die moderne Version "Super Battleship" antesten. In 16 Missionen müßt Ihr taktisches Geschick beweisen, indem Ihr Eure Schiffsflotte zum Sieg führt. Ihr zieht abwechselnd, wobei Euch mehrere Feuer- und Move-Befehle (für Waffeneinsastz und Fortbewegung) zur Verfügung stehen. Die **Statusanzeigen** helfen, die aktuelle Kriegslage richtig einzuschätzen. Habt Ihr einen Auftrag erfolgreich abgeschlossen, dürft Ihr ein Paßwort notieren.



Beide Statusanzeigen geben Aufschluß über den Zustand Eurer Flotte. Auf Knopfdruck werden die Schäden an den Zerstörern repariert.



Die beste Optik im Spiel bietet die aufgemotzte "Schiffe versenken"-Variante: Angeblich ein Strategiespiel...

WASSERLEICHE • Mir fehlen die Worte. Was zum Teufel hat "Schiffe versenken" auf einem teuren 16-Bit-Modul zu suchen? Weder der klassische Schulstundenverkürzer, noch das oberflächlich aufgemotzte "Super Battleship" sind auch nur eines Bits würdig. Von Strategie kann keine Rede sein – spielt's lieber mit traditioneller "Pen & Paper"-Hardware. Noch mehr Super-Nintendo-Titel dieser Güteklasse, und der veralberte Zufallskäufer wird so schnell kein Videospiel mehr anfassen.

Entwickler: Konami Japan

Castlevania –

Nicht nur Trekkies gehen in die nächste Generation, auch die Belmonts greifen für ihr erstes Mega Drive-Abenteuer auf Nachfahren zurück: Ein paar Dekaden nach Simons Vampirjagden ist Graf Dracula von der Bildfläche verschwunden. Aber Anfang des ersten Weltkrieges ist der Fürst der Dunkelheit zurück: Die adlige Elizabeth Bartley verspürt plötzlich den Drang, den Blutsauger wiederzubeleben und reist durch ganz Europa, um die Mächte der Finsternis zu vereinen. Zum Glück bekommen die Belmont-Verwandten John Morris aus den USA und Eric Lecarde aus Spanien Wind von der teuflischen Entwicklung. Beide packen ihre Waffen in den Rucksack (John die traditionelle Belmont-Peitsche, Eric seinen Familienspeer) und machen sich an die Verfolgung der Vampir-Lady, wobei Ihr Eure Hauptfigur vor dem Spiel auswählt.

Die Vorgeschichte wird im Intro präsentiert: Der Graf macht sich wieder auf, die Welt unter seine blutige Schreckensherrschaft zu stellen.

Die Aktion zur Rettung der Menschheit beginnt auf dem Stammsitz der Draculas auf dem Balkan: Nach dem Prolog, wo Ihr erst einmal Extras einsammelt, erkundet Ihr das transsylvanische Spukschloß, erledigt herumstreunende Skelette und Amphibienwesen. Zwischendurch bleibt Zeit, hinter Kerzenhaltern nach weiteren nützlichen Extras zu suchen: Ihr könnt die Reichweite Eurer Waffe verlängern und neue Hilfsmittel zur Monsterjagd finden. Der Einsatz von Boomerang, Wurfäxten und Weihwasserfläschchen ist aber beschränkt und kann nur durch die Aufnahme von Kristallen verlängert werden. Selten sind dagegen Energiereserven, die meist in Form von leckeren Imbissen hinter scheinbar massiven Wänden versteckt sind. Habt Ihr den ersten Mittelgegner besiegt, wird die Reise phantastisch: Euer Held balanciert über ein brüchiges Knochengerüst, überquert einen malerischen Spiegelsee und trifft schließlich auf den Endgegner. In einer feuchten Gruselwelt geht die Reise weiter: Ihr müßt dem steigenden bzw. sinkenden Wasser entkommen, dabei alle Gegner aus dem Weg räumen und gegen einen Zauberer sowie einen gigantischen Blechritter bestehen.

Der schiefe Turm von Pisa ist der nächste Schauplatz. Zwischen säulenschwin-



Auf freischwebenden Plattformen balanciert Ihr zwischen fliegenden Monstern hin und her.

Der schiefe Turm von Pisa wankt und rotiert unter dem Einfluß der dunklen Mächte.

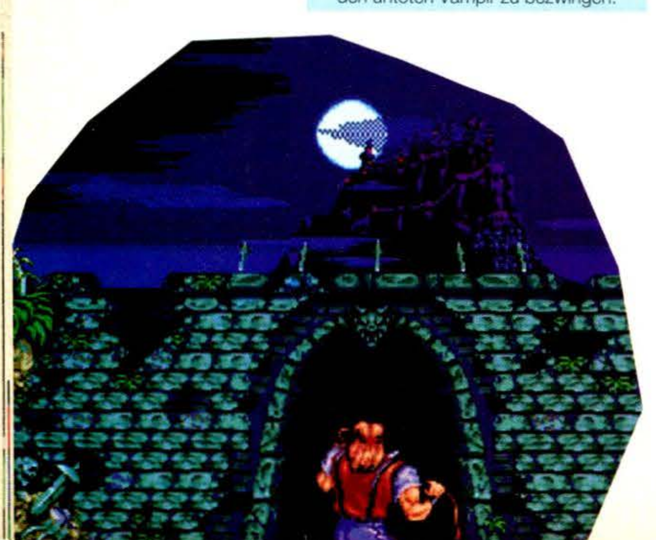

Der Sensenmann läßt grüßen: Das gigantische Pendel ist selbst für Skelette tödlich.

Auf einer Landkarte verfolgt Ihr den Weg zum nächsten Einsatzort – in Level 4 ist Deutschland an der Reihe.



Diesmal dürft Ihr aus zwei Charakteren wählen, um den untoten Vampir zu bezwingen.

TRADITIONELL • Das erste Mega-Drive-Castlevania wagt kaum einen Schritt ins Neuland: Anhänger der Serie kennen viele Schauplätze, die Extras und auch die Macken: Die Helden bewegen sich etwas hölzern, außerdem ist die in dunklen Farben gehaltene Grafik nicht immer überzeugend. Da aber die meisten Mega-Drive-Besitzer noch nie ein Castlevania gespielt haben, dürfen sich Freunde von konservativen Jump'n'Runs auf eine willkommene Abwechslung freuen. "The New Generation" bricht zwar keine Originalitäts- und Geschwindigkeitsrekorde, kann aber trotz einiger Längen und Schwächen im Spielablauf überzeugen: Technisch beeindruckende und phasenweise brillante Levels wie die Turmsequenz sowie einige Endgegner sind allein das Spielen wert, grafisch und spielerisch weicht das Gruselabenteuer erfreulich von Knuddel-Jump'n'Runs ab.





The New Generation





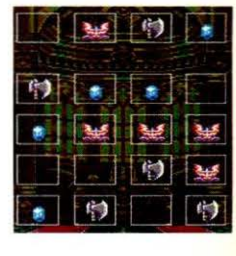




Als Endgegner warten besonders gefährliche Monster: Ob Wolf, Geisterritter, Steinmensch oder fliegender Vampir: Mit Taktik und richtigem Einsatz der Extrawaffe sind sie kein Problem.

Castlevania-Profis kennen das altbewährte Symbolpaßwort. Als kleine Hilfe gibt 's hier die Codes zu den ersten drei Levels:







genden Monstern aus der griechischen Mythologie und feuerspuckenden Tierskeletten klettert Ihr durch schräge Gänge, springt auf freischwebenden Plattformen am rotierenden Turm hoch und kämpft gegen eine Riesenfledermaus. In Deutschland warten Untote mit Stahlhelmen in einer Fabrik, wo Ihr zwischen Zylindern und Zahnrädern den Weg zum Ausgang sucht. Im französischen Schloß von Versailles kämpft Ihr gegen die nächsten blutsaugenden Monsterscharen, bevor Ihr auf dem Familiensitz der Bartleys im englischen Whiteby den Vampirgrafen den Garaus macht. Nach jedem Level erhaltet Ihr ein **Paßwort**, das den Wiedereinstieg erleichtert. Je nach Charakter sind einige Abschnitte unterschiedlich: Während John seine Peitsche als Seil mißbraucht, um sich über Abgründe zu schwingen, muß Eric andere Wege finden.

STAMMHALTER • Mega-Drive-Besitzer dürfen ihrer Software-Kollektion ein weiteres Stück Videospielgeschichte anfügen. "Castlevania" gehört zum Videospieler wie das Joypad zur Konsole. "The New Generation" mischt geschickt bekannte Geisterschloß-Szenarien mit dezenter Innovation, bietet altgediente Feinde Seite an Seite mit frischen Monster-Horden. "Castlevania"-Fans finden sich spontan zurecht, alle anderen werden Tugenden wie Abwechslung, gelegentliche Special-FX und faire Level-Gestaltung binnen kurzer Zeit schätzen lernen. Und trotzdem: Der letze Pfiff fehlt. Das Quentchen Genialität, das Konami-Spiele in der Regel auszeichnet, will mir in "New Generation" nicht auffallen. Routiniert spiele ich Abschnitt für Abschnitt, freue mich über ausgedehnte Levels und schmucke Endgegner – aber zum Ausflippen bringen mich weder Grafik (gut bis sehr gut) noch Musik (solide).





HERSTELLER	KONAMI
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	KONAMI

GRAFIK	74 %
SOUND	68 %
SPIELSPASS	78%

Gruseliges Jump'n'Run-Abenteuer mit Ecken und Kanten, aber auch einigen brillanten Passagen.

Entwickler: Spidersoft

Pinball Dreams

Computerspieler flippern bereits am "Pinball Dreams"-Nachfolger. "Pinball Fantasies" bleibt dem Konzept treu und hat erneut vier unterschiedliche Flippertische zu bieten, u.a. "Party Land" und Speed Devils". Summa-summarum ist die Fortsetzung einen Tick besser als der Erstling.

Titel und Bildschirmfotos lassen keinen Zweifel aufkommen: Das Super Nintendo darf einen weiteren Flipper begrüßen. Wurde das Mega Drive erst kürzlich mit "Virtual Pinball" (Electronic Arts) und "Dragon´s Revenge" (Tengen) beglückt, haben Nintendo-Jünger weniger ausgeflippte Module zur Wahl. "Pinball Dreams" ist die Umsetzung eines erfolgreichen **Computerspiels**, das der englische Hersteller 21st Century für Commodore Amiga und PCs im Programm hat. Auch eine Game-Boy-Version ist kürzlich via Gametek erschienen.

Ihr entscheidet Euch zwischen vier thematisch grundverschiedenen Tischen, die lediglich ihre Abmessungen gemein haben: Sämtliche Flipper sind zirka zwei Bildschirme hoch und scrollen entsprechend dem Kugellauf. Die Entwickler haben wenige Gedanken daran verschwendet, wie man einen Flipper Computer-technisch "aufrüsten" könnte. "Pinball Dreams" wird eher dem Vorsatz gerecht, einen traditionellen Stand-Alone-Flipper in Bits & Bytes zu pressen. So wirkt das Layout im Vergleich zu "Dragon´s Fury" hausbacken, simple Targets und Bumper bestimmen das Spielgeschehen. Nichtsdestotrotz sind die vier Flipper anders konzipiert: Nicht nur Aufbau und Optik wurden dem jeweiligen Thema angepaßt, der Sound richtet sich ebenfalls nach der inhaltlichen Vorgabe. Während die Akustik in "Beat Box" dem (ehemaligen) Michael-Jackson-Fan entgegenkommt, versetzt Euch "Steel Wheel" in den Wild-West-Saloon von nebenan. Daß wiedrum "Nightmare" mit dezenten Grusel-Effekten lockt, dürfte jedem klar sein...

Gesteuert werden die beiden Flipper (zusätzliche Flipper sucht Ihr in allen vier Layouts vergeblich) mit dem Joypad – tilten inklusive. Weitere Einflußmöglichkeiten gibt´s nicht. Punktezählung und Bonussystem erinnern an die großen Vorbilder, bis zu vier Spieler treten nacheinander an.



HERSTELLER	GAMETEK
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	GAMETEK
GRAFIK	56 %
SOUND	59 %
SPIELSPASS	68%

Gute Bildschirm-Flipper in Stand-Alone-Tradition, aber mit technischen Schwächen.

Die Vichererbande

Ignition · Steel Wheel · Beat Box · Nightmare

TRADITIONSBEWUSST • Wenn mein Amiga-Computer gelegentlich ans Netz geht, landet nicht selten ein Flipper im Diskettenschacht – u.a. "Pinball Dreams". Die Umsetzung ist im Wesentlichen gelungen, das Prädikat "liebevoll" verdient sie aber nicht. So kompetent Abprall- und Schwerkraftverhalten der Kugel inszeniert wurden, so tierisch nervt das rucklige Scrolling. Für "Pinball Dreams" sprechen das gradlinige Flipper-Layout, das mir dank feinsinnig aufeinander abgestimmter Elemente sehr gut gefällt: Wenig Schnick-Schnack, trotzdem ordentlich Action. Das Grundkonzept kommt mir deutlich mehr entgegen als der Bastler-Flipper "Virtual Pinball" oder der leicht chaotische Import-Pinball "Yaki Crush". Allerdings hätten sich die Programmierer zumindest ein paar Special-FX einfallen lassen können: Ein etwas trockener, spröder Touch haftet "Pinball Dreams" immer an.





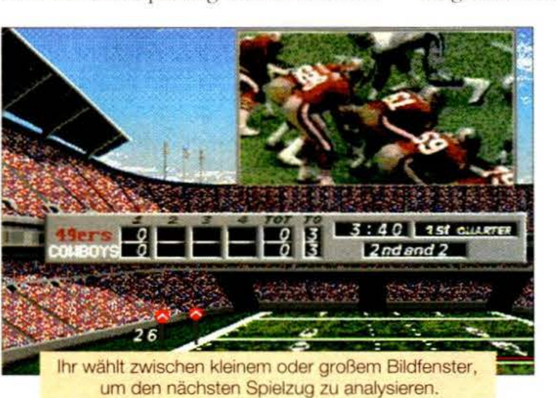




Entwickler: Park Place Productions • **Produzent:** Steve Apour, Ken Balthaser • **Design:** Russell Patterson, Christopher Whaley, Michael Cassell • **Programmierung:** Russell Patterson • **Sound:** Tristan des Pres, Steve Quinn, Conrad Rudy, Michael Cassell • **Kommentar:** Ron Reina

NFL's Greatest

CD In Zusammenarbeit mit den "Madden"-Erfindern Park Place und NFL-Films entwickelte Sega USA "NFL's Greatest: Dallas vs. San Francisco", das im Gegensatz zu allen anderen Football-Modulen die Taktiker und Strategen anspricht: Ihr seid Headcoach eines der beiden Clubs. Als Trainer wählt Ihr einen Offensiv- oder Defensivspielzug und beobachtet in originalen **Videoeinspielungen**, wie Eure Akteure den Playcall auf dem Feld umsetzen. Ein Live-Kommentator begleitet die Aktionen, außerdem erhalten kleine Gags wie Cheerleader-Einspielungen die Laune. Wer will, darf in elf vorgegebenen Situationen sein Glück versuchen, besonders großartige Spiele können auf der Mega-CD-Batterie festgehalten werden.



Ihr wählt zwischen kleinem oder großem Bildfenster, um den nächsten Spielzug zu analysieren.





HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA-CD
PREIS	130 MARK
VERTRIEB	SEGA
GRAFIK	37 %
SOUND	68 %
SPIELSPASS	67%

Gelungenes und professionell präsentiertes Strategie-Football für Experten, leider mit schlechter Video-Grafik.

NUR FÜR FANS • Aufgrund des Action-Mangels werden nur echte Football-Kenner Freude an der CD haben: Statt selbst zu agieren, wählt Ihr einen Spielzug und hofft, daß der Gegner gerade die falsche Taktik plant - mehr nicht. Dafür hat das strategische Konzept einen eigenen Reiz, der immer wieder fesselt. Der originelle Spielablauf wird professionell präsentiert. Für passionierte Football-Freaks ist die CD eine gelungene Abwechslung, bei der nur die magere Live-Video-Grafik abschreckt.

In den Filmsequenzen bewundert Ihr Szenen aus den Duellen der beiden erfolgreichsten NFL-Teams der letzten 15 Jahre.



Entwickler: Movietime, GB

Dr. Franken

Wir kennen den tölpelhaften Frankenstein-Clone bereits vom Game Boy: Auf dem Super Nintendo hat er ähnliche Probleme, die er in zwanzig Levels lösen will. "Dr. Franken" entpuppt sich als scrollendes Einsammel-Jump´n´Run, das vom Spieler in erster Linie flinke Reaktionen fordert. Das auf der Packung angesprochene Puzzle-Element wird der Bezeichnung kaum gerecht: Zwar muß der Held mehrere Objekte aufstöbern, ohne die er den Level nicht verlassen darf, doch hat die Erfolgsbilanz mit Kombinationsgabe nichts zu tun: Einfach das komplette Spielfeld ablaufen bzw. -hüpfen, und Ihr stolpert zwangsläufig über die Fundsachen.

Auf einer Landkarte könnt Ihr optisch verfolgen, wieviele Episoden schon bewältigt wurden. Die Spielstufen unterscheiden sich logischerweise in Sachen Grafik und Gegnergestaltung: Während Ihr zu Beginn eine traditionelle Hausbesichtigung vornehmt, stehen einige Spielstunden später Ausflüge in feurige Drachen-Dungeons und gewittrige Regenschauer mit Blitz & Donner-Ambiente auf dem Programm. Eines haben die Szenarien jedoch gemein: Die Bösewichte passen in keine "08/15-Schurke"-Schublade, sondern entsprechen eher dem "Ausgeflippt"-Standard. Kantige Dickschädel mit Propeller trifft man nicht in jedem Jump´n´Run. Allerdings haben die Grafiker keinen Wert auf eine blutrünstige Darstellung gelegt: Niedlichkeits-Charakter und "Kuck-mal-wer-da-springt"-Optiken überwiegen. Neben den angesprochenen Fundsachen stöbert Dr. Franken unterwegs Extras auf, die ihn kurzzeitig in ein Schutzschild hüllen, Energiereserven auffüllen, mit Smart-Bomben versorgen und zum Super-Jump befähigen. An brauchbaren Einrichtungsgegenständen nutzt der Held verkleidete Sprungschanzen, bewegliche Plattformen und Kräne, die er via Knopfdruck befehligt.

Welche Talente Dr. Franken vorweisen kann, verdeutlichen folgende Momentaufnahmen. Ihr seht, daß sich unser Held nicht nur mit Tritten wehrt, sondern auch Schuß-waffen einsetzt.



Diese Landkarte verdeutlicht Eure Spielerfolge: Die rote Linie zeigt an, zu welchen Levels Ihr bislang Zutritt habt.



Um den steilen Schacht zu erklimmen, nutzt Dr. Franken diese Pseudo-Trommel als Trampolin.



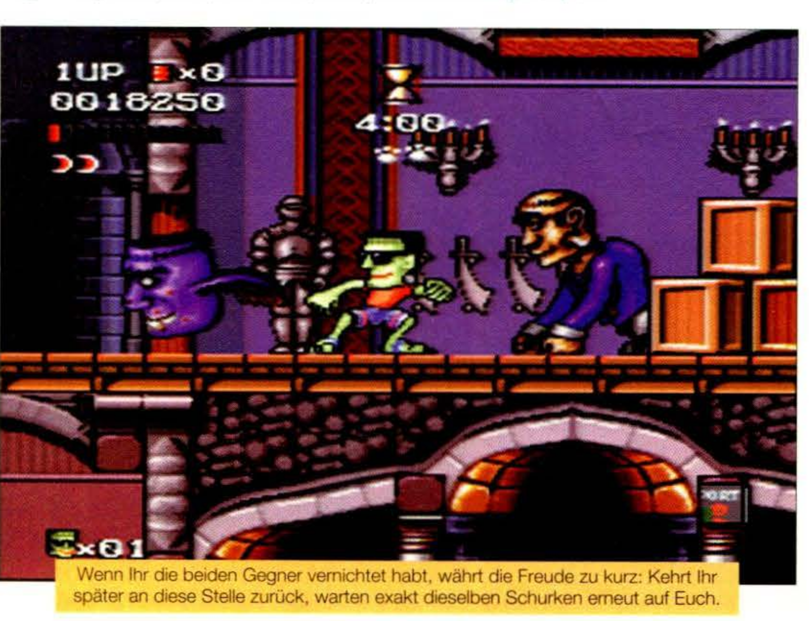
Die Lebensenergie ist gleich auf dem Nullpunkt: Weiter rechts lauert ein Extra, das für neuen Mumm sorgt.







HARMLOSER HORROR • Splatter-Freaks dürfen weiterblättern. Wer sich von "Dr. Franken" eine blutige Metzelorgie erwartet, sabbert zu früh. Das Modul bietet in jeder Hinsicht durchschnittliches Niveau, das allenfalls von einigen Hintergrundgrafiken angehoben wird. Such" & find" & spring" & schlag": Business as usual. Wahllos postierte Feinde verhindern den programmierten Gähnanfall ebenso wenig wie eingestreute Bonuslevels oder spärliche Extra-Goodies. Dafür gibt´s keine übermäßigen Frust-Erlebnisse: Kardinalfehler bleiben aus, das Spiel plätschert halt vor sich hin. Im Vergleich zum knuddeligen Genre-Verwandten "Mr. Nutz" kommt Dr. Franken unter die Räder: Auch wenn der Konkurrent vor Spielideen nicht gerade sprüht, macht Ihr mit dem Eichhörnchen den besseren Kauf. Ich hoffe, daß Elite für ihr angekündigtes Super-FX-Rennspiel ein paar Kreativ-Sitzungen einplant.



Wenn Ihr die beiden Gegner vernichtet habt, währt die Freude zu kurz: Kehrt Ihr später an diese Stelle zurück, warten exakt dieselben Schurken erneut auf Euch.



MBIT 8

HERSTELLER	ELITE
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	ELITE
GRAFIK	60 %
SOUND	45 %
SPIELSPASS	53 %

Kreuzbraves Jump´n´Run ohne nennenswerte Gags: Beinahe so ergreifend wie eine neue "Lindenstraße"-Folge.

Entwickler: Twilight

Alfred Chicken

Der Bauernhof ist in Not: Eine üble Meka-Hühner-Bande hat alle Eier gemopst, um sie in versteckten Labors zu Ihresgleichen zu verarbeiten – der Nachwuchs der Familie Chicken ist in höchster Gefahr. Bruder Alfred schnappt sich seine Flügel und geht auf Rettungsaktion.

In ausgedehnten Jump´n´Run-Spielstufen weicht Ihr Gegnern aus – ein Treffer macht aus Alfred ein gegrilltes Hähnchen – und sucht nach dem Ausgang. Dazu müßt Ihr Schalter aktivieren, Gegner als Sprungbrett benutzen und hydraulischen Wänden entkommen. Unter Wasser schwimmt Alfred mit einer Taucherausrüstung zum Ziel.

Zuerst ist der Hühnerheld unbewaffnet und wehrt sich per tollkühnem Kopfsprung, später sammelt Alfred Extras ein, um Punkte und Waffen zu bekommen. In Marmeladegläsern findet Ihr neben einer kreisenden Schutzkugel auch Bomben zum Einsatz gegen Feinde und brüchige Wände. Habt Ihr einige Levels überlebt, tretet Ihr im Endgegnerkampf gegen eines der widerlichen Meka-Chicken an.

Tips und Extras gibt Euch Mr. Pekels, eine mächtige Topfpflanze; mit etwas Glück findet Ihr Geheimräume, alternative Ausgänge und versteckte Bonuslevels. Nach jedem Endgegner erhaltet Ihr ein Paßwort, das den Wiedereinstieg in das Hühnerleben erleichtert.



Messerscharf: Mit Hilfe von Blechdosen reitet Alfred auf der tödlichen Kettensäge

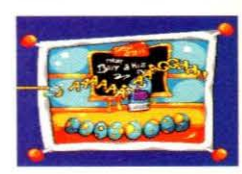


Beim Hütchenspiel könnt Ihr eins, zwei oder gar drei Bonusleben für Alfred ergattern.

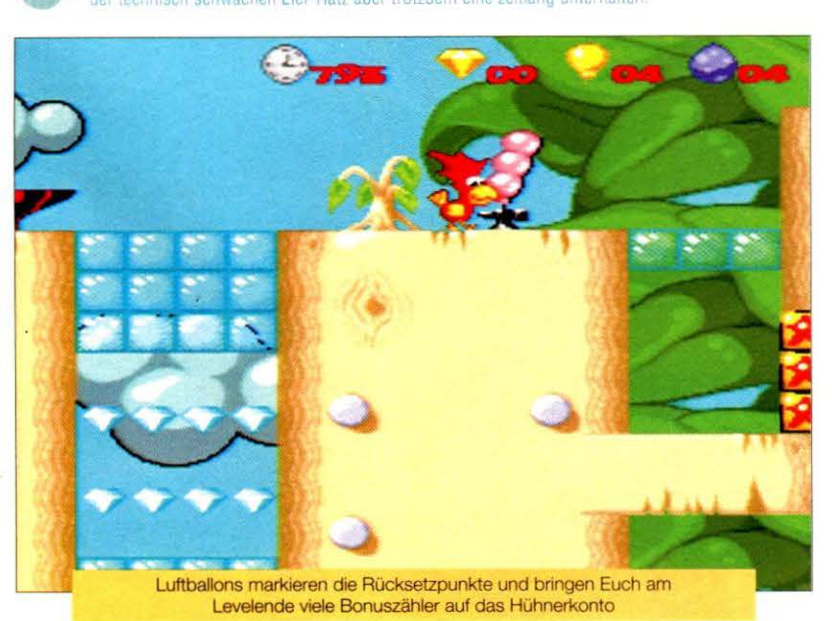
Im Intro werden Alfreds Eierkollegen entführt:



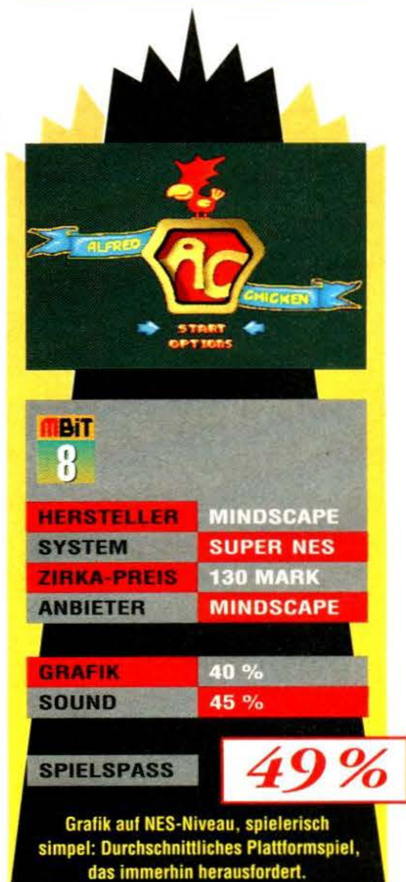




GEFLÜGELSALAT • Einerseits ist das Spiel eine Zumutung für die Fähigkeiten des Super Nintendo, andererseits fesselt das simple Geschicklichkeitsspiel: Irgendwie will man das seltsame Huhn doch ins Ziel bringen und ärgert sich dabei über die Steuerung, ein nervendes Zeitlimit und das erneute Ableben, das meist nur der Fehler des Spielers ist. Wer das Game-Boy-Original kennt, weiß, was ihn erwartet: Wenig originelle Ideen, viel Plattform-Mittelmaß und noch mehr Lebensverluste. "Alfred Chicken" erinnert fatal an die Jump'n'Runs der Vor-16-Bit-Ära: Kaum Grafik, dafür viele verzwickte Aufgaben. Trotzdem reicht es heutzutage nicht mehr, ein ausgetretenes Genre um ein weiteres Spiel zu bereichern, ohne neue Elemente oder Gags einzubringen. Anspruchslose Gemüter werden von der technisch schwachen Eier-Hatz aber trotzdem eine zeitlang unterhalten.



Luftballons markieren die Rücksetzpunkte und bringen Euch am Levelende viele Bonuszähler auf das Hühnerkonto



MBiT 8

HERSTELLER	MINDSCAPE
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	MINDSCAPE
GRAFIK	40 %
SOUND	45 %
SPIELSPASS	49 %

Grafik auf NES-Niveau, spielerisch simpel: Durchschnittliches Plattformspiel, das immerhin herausfordert.

Design: Jon van Caneghem • **Programmierung**: Iguana Entertainment • **Original-Grafik**: Avril Harrison

Might & Magic 2

SN

Zwei Jahre nach der Mega-Drive-Umsetzung erscheint die Super-Nintendo-Version des Rollenspiel-Klassikers "Might & Magic 2", der ursprünglich für 8-Bit-Heimcomputer ersonnen wurde.

Vor vielen Jahrhunderten herrschten vier Götter über die Elemente. Leider waren sich diese Unsterblichen stinkefeind und damit beschäftigt, sich die Alleinherrschaft über die Welt Cron unter den Nagel zu reißen. Erst mit der Hilfe eines mächtig magischen Juwels konnten die Erdbewohner aufmucken. Im finalen Gefecht gegen einen feuerspeienden Drachen beschworen sie eine gewaltige Flutwelle, die nicht nur den Drachen, sondern auch den Edelstein hinwegspülte. Nun droht Euerem Land die Gefahr, erneut von bösen Mächten übernommen zu werden. Es liegt an Euch, das verlorene Juwel wiederzufinden.

Zu Spielbeginn stellt sich Euch eine vorgefertigte Truppe zur Verfügung. Der echte Rollenspiel-Fan lehnt das Angebot natürlich ab und kreiert seine eigene Mannschaft. Aus vier Rassen und acht Berufen würfelt Ihr Euch sechs Streiter zusammen. Halb-Orks sind tumbe Schlächter, die schlauen Elfen haben ein Faible für Magie, Gnome sind mit einer doppelten Portion Glück gesegnet, während die Zwerge zwar langsam, aber ausdauernd ihr Handwerk verrichten. Außerdem könnt Ihr im Verlauf des Spiels maximal zwei Söldner anwerben, die jedoch jeden Tag eine Entlohnung von Euch fordern. Im Spiel seht Ihr Burgen und Kerker, Städte und Seen aus der Sicht Eurer Mannen. Da sich mit jedem Eurer Schritte eine Karte mitzeichnet, geht Euch selbst nach tagelangen Gewaltmärschen die Orientierung nicht verloren. Eure Gegner (das übliche Aufgebot an Straßenräubern, Schleimklumpen und Dämonen) lauern überall und regenerieren sich, wenn Ihr z.B. vom offenen Land in eine Stadt und wieder zurück marschiert. Gekämpft wird in Runden, in denen jede Spielfigur einmal zum Zug kommt. Seid Ihr siegreich, erhaltet Ihr Gold und Erfahrungspunkte, die stufenweise Eure Eigenschaften verbessern. Im Verlauf des Spiels reinigt Ihr die Gemeinden Eurer Welt von Monstern, bergt sagenhafte Relikte aus finstren Dungeons und stellt Euch schließlich den dunklen Mächten zum finalen Duell.

Grafikfehler in "Might & Magic 2": Was im Sichtfenster wie ein alleinstehendes, kompaktes Gebäude wirkt... .



...entpuppt sich auf der Karte als Teil eines Gebäudekomplexes mit langer Mauerfront.

Der vorliegende Teil der Might & Magic-Serie wurde uns aus den Tiefen der 80er Jahre dargebracht. Optisch und inhaltlich wesentlich fitter ist der dritte Teil "Isle of Terra", der 1991 speziell für MS-DOS-PCs mit VGA-Grafikkarte entwickelt wurde. In Japan ist "Isle of Terra" bereits zweimal für eine Konsole zu haben: Sowohl die Variante für die PC-Engine als auch die Mega-Drive-Version gibt's in voller Farben- und Akustik-Pracht exklusiv auf CD – letztere auch bald auf englisch.

MACHTLOS • Rollenspiel-Kenner werden von der Super Nintendo-Version dieses Fantasy-Opas enttäuscht sein: Sogar das Handbuch der deutschen Version ist Englisch, der Schwierigkeitsgrad astronomisch hoch und der Grafikfehler (siehe oben) spielspaßzermürbend. Ihr redet mit Leuten, die Ihr kaum zu Gesicht bekommt und lest im Textfenster von Lokalitäten, die grafisch nicht dargestellt werden. Gegenüber der jämmerlich animierten Grafik sind die mittelalterliche Hofmusik und die spärlichen Soundeffekte akzeptabel, jedoch keineswegs bezaubernd. Monster bemerkt Ihr erst, wenn Ihr ihnen schon auf den Füßen steht. Während des Kampfes vermißt Ihr dann die taktische Raffinesse – Eure Standart-Regel lautet: Verprügelt wird der Gegner, der am wenigsten Energie hat. Für "Might & Magic" spricht nur der Rollenspiel-Mangel, unter dem die deutschen Fans leiden.



Unterhalb des Grafikfensters werden entweder die Werte Eurer Truppe oder Bildschirmtexte eingeblendet. Für die deutsche Version sollen sie übersetzt werden.



MBIT 8

HERSTELLER	ELITE
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	ELITE

GRAFIK	51 %
SOUND	52 %
SPIELSPASS	57%

Erzamerikanisches Rollenspiel-Oldie, dem eine grafische und technische Verjüngungskur gut getan hätte.

Entwickler: SNK of Japan • **Produzent:** E. Kawasaki

Art of Fighting 2

Im ungebremsten Prügelspielwahn läßt SNK den nächsten Meg-Knaller auf die Fangemeinde los: Mit 180 MBit Speicher schlägt das Sequel zu "Art of Fighting" alle bislang erhältlichen Neo-Geo-Module. Die 12 unterschiedlichen Spielfiguren dürften diesmal auch wählerische Fighter zufriedenstellen: Neben den bekannten Charakteren Lee Pai Long, John Crawley, dem Fettwanst Jack Turner, der kurzhaarigen King, Mr. Big und den beiden Helden Robert Garcia und Ryo Sakazaki, haben die Designer neue Haudegen mobilisiert. Das Mädel Yuri und Karate-King Takuma gehören zu Sakazakis Sippe, der Schläger Mickey Rogers, Catcher Tem Jin und ein geheimnisvoller Ninja namens Eiji Kisaragi boxen sich zum erstenmal warm.

Die spielerischen Elemente von "Art of Fighting 2" unterscheiden sich nicht vom erfolgreichen Vorgänger: Neben der handelsüblichen Energieleiste müßt Ihr wieder auf die Power-Kraft achten, die schwindet, sobald Ihr Eure Extras einsetzt. Nur per Tastendruck könnt Ihr wieder Kraft nachladen, seid aber für kurze Zeit leicht verletzbar. Obwohl SNK "Art of Fighting 2" mit nur fünf neuen Spielfiguren plus Endgegnern angereichert hat, wurden alle Hintergründe ausgetauscht – außerdem haben die Altmeister neue Specials im Repertoire. Auch in Ihren Körpermaßen haben sämtliche Akteure zugelegt: Alle Sprites sind noch ein Stück größer und wurden komplett neu gezeichnet.


Die hübsche Yuri ist neben King das zweite Mädel im Bunde. Hier beim Einsatz ihres Specials.


Nach diesem Feuerball fliegt John Crawley die Sonnenbrille von der Nase

Sobald sich die Spielfiguren voneinander entfernen, zoomt die imaginäre Kamera weg.

Neue und alte Gegner geben ihr Stelldichein: Fettwanst Jack war schon im ersten Teil mit von der Partie.

Nach "Art of Fighting 2" steht endlich wieder ein Actionspiel á la "Super Probotector" auf dem Programm. Doch nach "Top Hunter" geht's wieder gewalttätig weiter: "Survivor" ist SNKs neustes Beat'em up, das sich zur Zeit in der Entwicklung befindet. Das über 200 MBit große Modul wird jeweils vier Kämpfer aus den Erfolgsspielen "World Heroes 2", "Fatal Fury Special", "Samurai Shodown", "Art of Fighting 2" und – hört, hört – "Ikari Warriors" enthalten. Wann das Spiel erscheint, ist noch nicht klar.

PLAY IT AGAIN, RYO • Gerechtigkeit für die 'Art of Fighting'-Gemeinde! Nachdem die beiden Teile der Fatal-Fury-Reihe vor kurzem um 'Fatal Fury Special' ergänzt wurden, folgt mit 180 MBit die neuste Cartridge der 'Art of Fighting'-Designer. Dank eindrucksvoller Grafik-Sets, runderneuerter Spielfiguren und vielen grafischen Details macht der Nachfolger schon auf den ersten Blick eine bessere Figur. Natürlich konnte SNK auch nicht auf die wilde Zoomerei verzichten, die das Spiel vom Gros der Beat'em ups unterscheidet. Die Schläge der alten Spielfiguren sind nicht verändert worden, dafür könnt Ihr die Specials á la "Super Street Fighter 2" jetzt auch im Sprung ausführen. Neben den neuen Spielfiguren sorgen technische sowie spielerische Qualität für Motivation. Wer den ersten Teil mochte, muß auch den Nachfolger haben.



Im Gegensatz zum ersten Teil kommt King eine Portion muskulöser daher. Ihre Unterwäsche hat sie seitdem aber nicht gewechselt.



HERSTELLER	SNK
SYSTEM	NEO-GEO
ZIRKA-PREIS	400 MARK
ANBIETER	M&B
GRAFIK	84 %
SOUND	72 %
SPIELSPASS	83 %

Technisch perfekt und auch spielerisch gehaltvoll. Immer noch kein "Super Street Fighter 2", aber auf dem besten Weg.

Die ersten Videospiele waren die Arbeit von Solisten, begabten Programmierern, die eine verrückte Idee umsetzen oder ein technisches Problem knacken wollten. Als die Spielcomputer Farben und hochauflösende Grafik darstellen konnten, zogen die Programmier-Einzelgänger begabte Freunde hinzu, um Helden und Monster, später auch Hintergründe zu zeichnen. Auch Musiker wurden wichtig, sodaß Programmierteams bald auf drei bis vier Mann anwuchsen. Solche Teams waren Ende der 70er, Anfang der 80er Jahre bei Atari und Mattel beschäftigt, um die ersten Modul-Bestseller für die frühen Spielkonsolen zu schaffen. Viele der frühen Spieleerfinder zogen sich von ihrer eigentlichen Arbeit zurück und beschränkten sich darauf, dem Programmierer eine Spielidee vorzulegen, die dieser dann umsetzen sollte – Spieleprogrammierer und Spieledesigner begannen sich zu trennen.

Mit dem wachsenden Markt und der stärker werdenden Hardware wurde es

In den USA und Japan (Bild: Konami-Entwicklungssystem) arbeiten tausende Kreativer in der Spieleentwicklung.

Grafik & Animation: Animationsphasen und Hintergründe, Polygon-Objekte und Videoeinspielungen – die Optik ist das halbe Spiel. Ab Seite **66**

Design & Programmierung: Planung und Realisation eines Actonspiels – am Beispiel von "Super Turrican 2" ab Seite **62**



Lights... Camera... Interaction!

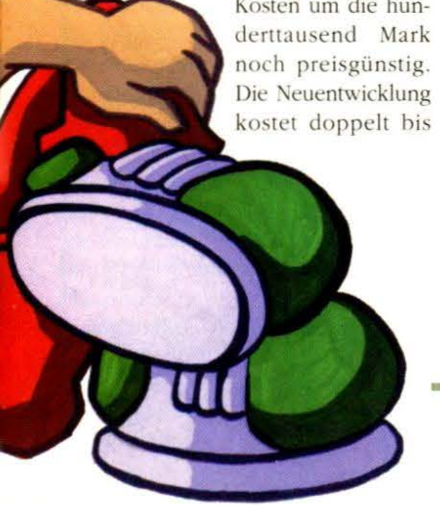
Wär es nicht toll, ein eigenes Spiel zu erfinden? Kein Problem, vorausgesetzt Ihr verfügt über genügend Geld und fundierte technische und gestalterische Fähigkeiten. Denn von der Idee bis zur Massenproduktion ist es ein steiniger Weg.

Berufsbilder:
Wer macht was & was muß man können, um in der Spieleentwicklung mitzumischen? ab Seite **59**

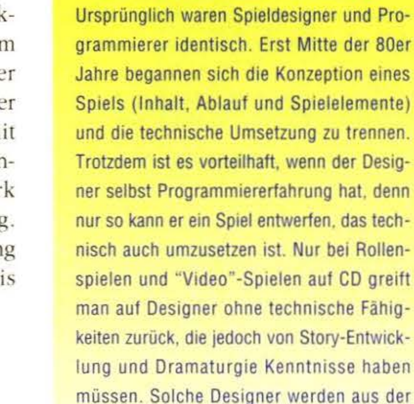
teuer und kompliziert, eine Spielidee umzusetzen. Bald kümmerten sich Produzenten um die finanzielle und organisatorische Seite. Bei jedem modernen Videospiel hat mindestens ein Produzent seine Finger im Spiel. Während einer Großproduktion tummeln sich zudem noch Associate oder Executive Producers, Director und Assistant Directors um die Entwickler – keiner checkt mehr, wer wem was zu sagen hat.

Wie teuer und langwierig die Entwicklung eines Spiels heute ist, hängt vom gestellten Ziel und der Fähigkeit aller Beteiligten ab. Umsetzungen von einer Konsole auf eine andere sind mit Kosten um die hunderttausend Mark noch preisgünstig. Die Neuentwicklung kostet doppelt bis zehnmal soviel, je nachdem wie umfangreich das Projekt ist. Die teuersten 16-Bit-Spiele haben zwei Millionen Mark und mehr verschlungen. So ist ein CD-Spiel zwar in der Massenfertigung günstiger als ein 16 MBit-Knüller, dafür muß für die Entwicklung ein größerer Aufwand getrieben werden. Zu Programmierern, Designern und Musikern kommen ganze Filmteams, Schauspieler und Computertrick-Experten. Das erforderliche Budget erreicht Hollywood-Niveau. Die Softwarefirmen müssen hart kalkulieren und sich genau überlegen, wovon sie den Erfolg eines Spieles abhängig machen. Viele entschließen sich, den sicheren Weg zu gehen und investieren ihr Geld in den Erwerb einer publikums-sicheren Film- oder TV-Lizenz. Dabei wird die eigentliche Spielentwicklung vernachlässigt: Lizenz-Spiele wie "Terminator", "Hook" oder "The Ottifants" sind selten so witzig und ausgefeilt wie Original-Titel à la "Star Wing", "Gunstar Heroes" oder "Street Fighter 2". Guter Name oder gutes Spiel – vor diesem Dilemma stehen Entwickler mit magerem Budget.

Ob schließlich eine CD, ein 8 oder 16 MBit-Modul als Speichermedium gewählt wird, hängt von der Art des



Der Designer:



Ursprünglich waren Spieldesigner und Programmierer identisch. Erst Mitte der 80er Jahre begannen sich die Konzeption eines Spiels (Inhalt, Ablauf und Spielelemente) und die technische Umsetzung zu trennen. Trotzdem ist es vorteilhaft, wenn der Designer selbst Programmiererfahrung hat, denn nur so kann er ein Spiel entwerfen, das technisch auch umzusetzen ist. Nur bei Rollenspielen und "Video"-Spielen auf CD greift man auf Designer ohne technische Fähigkeiten zurück, die jedoch von Story-Entwicklung und Dramaturgie Kenntnisse haben müssen. Solche Designer werden aus der Film- und TV-Industrie oder aus dem literarischen Bereich angeworben.



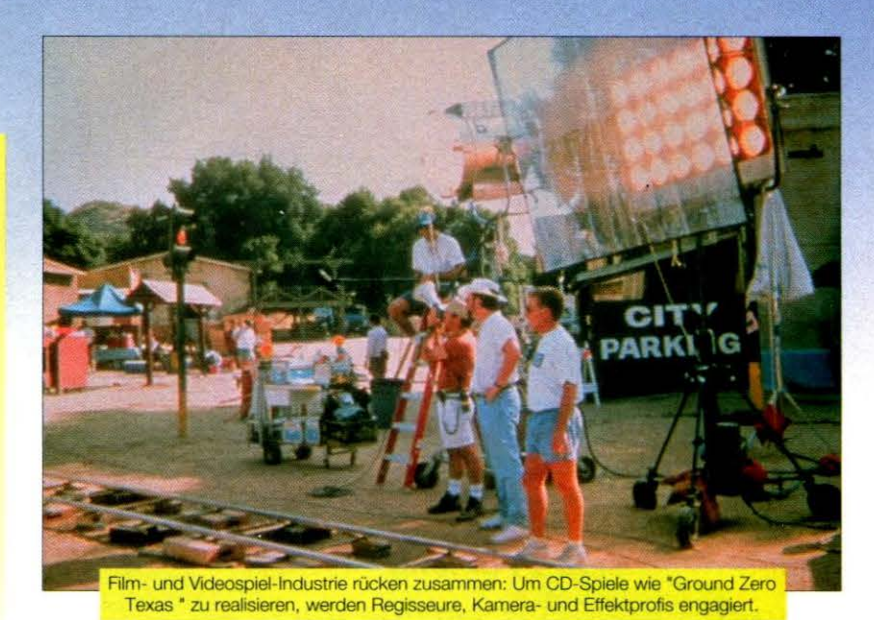
Musik & Soundeffekte:
Professionelle Musiker drängen in die Videospielbranche. Drei Profis im Gespräch. Ab Seite **64**

Der Produzent:

Der Produzent ist im Videospielbereich selten der Geldgeber, sondern meist nur der Budget-Verwalter. Im Auftrag der Herstellerfirma achten Produzenten darauf, daß ein Spiel rechtzeitig und in einem begrenzten Geld-Rahmen fertiggestellt wird. Sie sind verantwortlich, daß genügend Grafiker engagiert werden, die Zusammenarbeit zwischen den Kreativen klappt und das Spiel rechtzeitig vom Fließband rollt. Produzenten sind entweder Wirtschafts- oder Organisationsprofis – am besten beides. Optimal ist es auch, wenn der Produzent früher einmal als Programmierer oder Designer gearbeitet hat und so auch sachten Einfluß auf das Spieldesign nehmen kann. Verlangt wird das nicht immer, denn viele Produzenten koordinieren eine Entwicklungsarbeit über Tausende von Kilometern.

DER PROGRAMMIERER:

Neben dem Designer ist der Programmierer der wichtigste Mann eines Entwicklungsteams. Durfte er früher noch selbst bestimmen, worum es in seinem Spiel geht, muß er sich heutzutage weitgehend aus der Gestaltung des Spielablaufs heraushalten. Von ihm wird verlangt, daß er die Vorstellungen des Designers und des Produzenten so optimal wie möglich umsetzt, jedes technische Problem mit links löst und sich dabei an den Zeitplan hält. Kein leichter Job; trotzdem finden kreative Programmierer die Zeit, eigene Verbesserungsvorschläge und Ideen einzubringen.



Film- und Videospiel-Industrie rücken zusammen: Um CD-Spiele wie "Ground Zero Texas" zu realisieren, werden Regisseure, Kamera- und Effektprofis engagiert.

Spieles und von der Marktsituation ab. Grafikaufwendige Spiele lassen sich oft nur auf einer 16 MBit-Cartridge realisieren, schnelle 3D-Spiele brauchen einen SFX- oder DSP-Spezialchip. Filmumsetzungen packt man am liebsten auf CD, denn dort finden auch digitalisierte Original-Sequenzen und der echte Soundtrack Platz. Daß die CD nicht häufiger genutzt wird, liegt an der Verbreitung der jeweiligen Hardware. Nur wenn sich das Mega-CD-Laufwerk gut verkauft, lohnt sich die Herstellung eines CD-Spiels.



In Japan kümmern sich spezielle Spieleschulen um den begabten Nachwuchs: Eine Anzeige für die "Hudson CD School".

ENTWICKLUNGS-SOFTWARE

Früher in der Spielesteinzeit von Pong, Pac-Man & Co. mußte der Programmierer für jedes Problem noch eine eigene Lösung finden und nächtelang an komplizierten Routinen tüfteln. Um Grafik zu zeichnen, entwickelte er ein geeignetes Malprogramm, um Musik einzubauen den entsprechenden Treiber. Zum Glück erschienen bald Programme, die den Entwicklern die Arbeit erleichtern. So kann auf Assembler, auf Konstruktions- und Malprogramme zurückgegriffen werden. Einige dieser Software-Tools bekommt man im Softwaregeschäft, andere werden nur innerhalb der Industrie weitergegeben. Jedes Programmierteam hegt eine eigene Bibliothek der besten Routinen und Tools.

ENTWICKLUNGS-HARDWARE

Neben spezieller Software brauchen die Entwickler auch geeignete Hardware, um ein Spiel auf Mega Drive oder Super Nintendo zu holen. Meist tut's ein schneller PC, der durch technische Veränderungen, Hardware-Ergänzungen und der richtigen Software zum Entwicklungssystem wird. An dem PC hängt die Konsole, Super Nintendo oder Mega Drive, wobei statt einem Spiel ein RAM-Modul eingesteckt ist. Über ein serielles Kabel wird der Speicher vom PC aus beschrieben. Für die Entwicklung aufwendiger Grafiken und Animationen (z.B. für CD-Spiele) braucht man größere Rechenleistung: Entweder werden mehrere PCs untereinander vernetzt oder die Entwickler investieren mehrere hunderttausend Mark in eine Grafikworkstation.

Musiken werden meist auf Keyboards und Synthesizern eingespielt und dann auf die Akustik-Fähigkeiten der jeweiligen Konsole angepaßt.

DIE SOUND-SPEZIALISTEN:

Im Gegensatz zum technisch unbegabten Musiker haben die Jungs, die für die Soundeffekte zuständig sind, durchaus Programmier-Know-How. Es langt nicht, den Kollegen ein tolles Motorengeräusch vorzubrummen – die "Sound Effects Engineers" tragen ihren Namen zurecht; sie müssen der Hardware das Wunschgeräusch selbst entlocken. Talente, die sich alle Musiken und Soundeffekte selbst ausdenken und auch programmieren, gibt es in der Branche nur selten.

Daneben helfen technische Direktoren, Grafikspezialisten und "Shape Designer", Tester und Art Direktoren, ein Spielprojekt zu einem erfolgreichen Abschluß zu bringen.

DER MUSIKER:

Es gibt zwei Möglichkeiten, am Soundtrack eines Spiels mitzuarbeiten: Entweder komponiert man die Musik und gibt sie dann an einen Programmierer weiter oder man setzt sich gleichzeitig an Keyboard-Synthesizer und Computertastatur und sorgt sowohl für die Idee als auch für die technische Umsetzung. Nur bei CD-Spielen ärgert sich niemand mit der komplizierten Musikprogrammierung herum: Hier wird die Musik auf normalen Instrumenten eingespielt und einfach auf einen speziellen Audiotrack der CD abgelegt. So kommt's, daß Ihr viele Mega-CDs auch in Eure Stereoanlage legen könnt, um nur die Musik zu genießen. Heutzutage sind nur wenige Spielkomponisten auch Programmierer.

Design & Programmierung

Vergeßt Grafik und Musikbegleitung: Was bei der Videospielentwicklung wirklich zählt, sind ausgefeilte Programmierroutinen und ein durchdachter Spielablauf. Am Beispiel von "Super Turrican 2" erklärt Euch MAN!AC, wie Programmierer und Designer aus der Idee einen Spielknüller werden lassen.

Ein Spiel der Spezialeffekte: "Super Turrican 2" zeigt, daß in Deutschland die besten Techniker zu Hause sind.

Während Factor 5 die 16-Bit-Gemeinde mit "Katakis" und "Turrican"-Versionen für den Commodore Amiga versorgte, schrieb Manfred Trenz die Originalversionen für den C 64. Trenz war der erste Deutsche, der ein Spiel für die erfolgreichste Spielkonsole der Welt, das Nintendo Entertainment System, entwickelte: "Super Turrican" beeindruckte durch ruckelfreies Hochgeschwindigkeitscrolling und einen herben Schwierigkeitsgrad.

Holger Schmidt, Julian Eggebrecht und Thomas Engel sind die Gründer von Factor 5, dem führenden deutschen Videospielentwickler. Dem bescheidenen inhaltlichen Anspruch ihrer Spiele (Factor 5 spezialisierte sich auf Ballereien im "Probotector" und "R-Type"-Stil) stehen die technischen Fähigkeiten des Teams gegenüber – zehn Jahre altes Programmier-Know-How, das in Europa keinen Vergleich zu scheuen braucht. Ende der 80er Jahre sorgten Factor 5 für einen mittleren Skandal, als sie im Auftrag des deutschen Publishers Rainbow Arts die "R-Type"-Kopie ""Katakis"" fertigstellten. Electric Dreams, der englische Besitzer der R-Type-Rechte, stieß sich am Ideen-Klau, zog vor dem Können der jugendlichen Factor-5-Clique jedoch den Hut. Um einen drohenden Gerichtsstreit zu verhindern, bot Rainbow Arts dem englischen Mitbewerber eine "R-Type"-Umsetzung für den Commodore Amiga an. Da Factor 5 mit "Katakis" ihr Talent bewiesen hatten, ging Electric Dreams auf das Angebot ein. Ein paar Monate später hatte das englische Softwarehaus die beste Automatenumsetzung des Jahres im Programm.

Mit "R-Type" wollte Factor 5 nun nichts mehr zu tun haben. Als neues Objekt der ehrgeizigen Kopier-Bemühungen mußte Konamis "Contra" ("Probotector") herhalten. Factor 5 garnierte das Spielprinzip mit "Super Mario"-Elementen und schuf damit eine der erstaunlichsten Erfolgs-Serien der europäischen Software-Geschichte: Turrican (ein Erfindung des deutschen Programmier-Einsiedlers Manfred Trenz) gibt's für alle Computersysteme und Videospielkonsolen – inklusive NES, Game Boy und PC-Engine! Da die ersten Umsetzungen internationaler Hersteller ("Universal Soldier") das hohe Niveau der Vorlage nicht errreichten, legten sich die Kölner selbst ins Zeug: Ihr technisch sauberes "Super Turrican" begeisterte Presse und Publikum als eines der besten Action-Spiele der Nach-"Super-Probotector"-Ära. Die Mega-Drive-Version "Turrican 3" hatte erhebliche Startprobleme, kommt über Data East nun aber doch noch nach Deutschland.

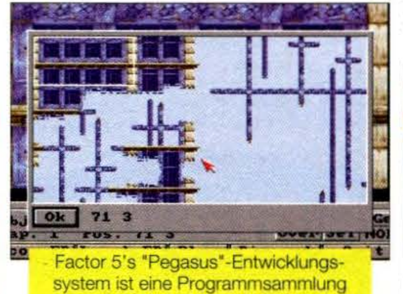
Factor 5 im Turrican-Rausch: Gleichzeitig entstehen in Köln die Game-Boy-Version des Turrican-Vorbildes "Super Probotector" und ein aufgedonnertes "Super Turrican 2", laut Producer Julian Eggebrecht ein "Spiel der Spezial-Effekte".



Nach "Super Turrican" und "Turrican 3" soll "Super Turrican 2" das spektakulärste Factor-5-Spiel werden.

An "Super Turrican 2" sitzt Nils Meier, der davor "Bomber Man" für den Commodore Amiga adaptierte. Bevor er in die Tasten greift, bestimmt ein Brainstorming zwischen Julian und Nils sowie den beiden Fac-5-Mitbegründern Holger Schmidt und Thomas Engel den Spielverlauf. Steht das Design, wird ein Storyboard erarbeitet, das die Spielhandlung unter Berücksichtigung der technischen Möglichkeiten festlegt. Rahmengeschichte und Spielinhalt müssen logisch und harmonisch verknüpft sein, außerdem sollen computergenerierte Zwischensequenzen die Mühen des Turrican-Spielers honorieren. Danach wird der Grafiker – in diesem Fall der Anime-Fan Frank Matzke – her-

Wie die meisten ihrer Kollegen benützt auch Factor 5 eine eigene Entwicklungsumgebung.

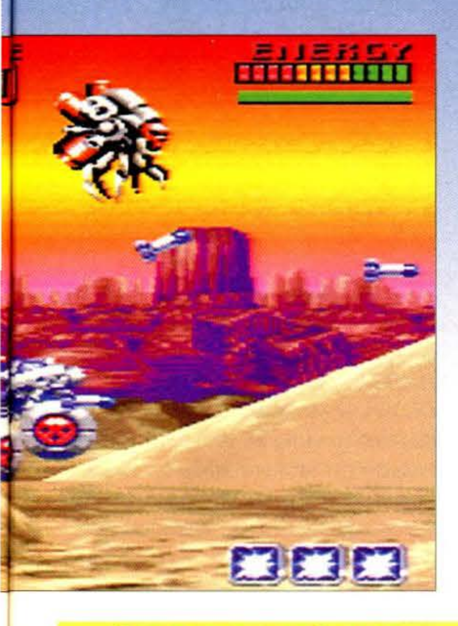


Factor 5's "Pegasus"-Entwicklungssystem ist eine Programmsammlung und enthält u.a. einen Leveleditor.

Jede Explosion und jede Bewegung entsteht aus einer Folge einzelner Animationsphasen.



Das Pegasus-System wird seit den 80er Jahren verfeinert. Links die zur Verfügung stehende Farbpalette.





Auch für "Probotector 2" auf dem Game Boy verwendet Factor 5 ihr bewährtes "Pegasus"-Entwicklungssystem.



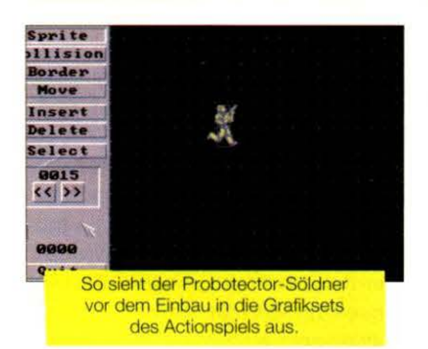
Ein ehrgeiziges Unterfangen: "Probotector 2" ist das erste Konami-Spiel aus deutscher Produktion.

Probotector 2 für den Game Boy

Holger Schmidt wagt sich mit der Umsetzung des 16-Bit-Krachers "Super Probotector" an eine knifflige Aufgabe. Doch trotz der bescheidenen technischen Fähigkeiten des Game Boys und der geringen Unterstützung durch die japanischen Original-Designer, scheint das erste Game Boy-Spiel aus deutscher Produktion eine runde Sache zu werden. Der erste Level steht bereits – komplett mit wuselnden Sprites, Mittelgegnern und dem heranzoomenden Bomber! Die Grafiken konvertiert übrigens der Zeichner des 8-Bit-"Turrican", Andreas Escher.



Im Auftrag von Konami arbeitet Factor 5-Mitbegründer Holger Schmidt an "Probotector 2" für den Game Boy.



So sieht der Probotector-Söldner vor dem Einbau in die Grafiksets des Actionspiels aus.

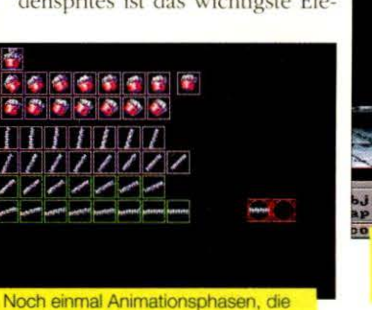
angezogen, der nach Skizzen auf dem Papier mit der Erstellung der Hintergründe beginnt. Parallel macht sich Nils an die Arbeit und tüftelt über Scrolling, Kollisionsabfrage und Sprite-Verwaltung – bei einem schnellen Actionspiel der Marke "Sprite-Lawine" keine leichte Aufgabe. Die Bewegung des Heldensprites ist das wichtigste Element eines Action-Jump´n´Runs, wobei sich Factor 5 seit Jahren von den ausgefeilten Bewegungen des Nintendo-Helden Mario inspirieren läßt. Auch die zahlreichen Extrawaffen sind bei Turrican eine Angelegenheit für den Programmierer und nicht für den Grafiker. Smart-Bomb, Laser und Bounce-Schuß fetzen unter Berücksichtigung aller Spezial-Fähigkeiten des Super Nintendos über den Bildschirm. Drei Aspekte müssen hierbei berücksichtigt werden: Wie sieht die Waffe aus? Macht sie spielerisch Sinn? Ist's technisch möglich? Stehen die Routinen, werden Franks Grafiken – parallax-scrollende Hintergründe, wuchtige Endgegner und ungewöhnliche Zukunftsvehikel – ins Spiel implementiert.

Jetzt rücken die Leveldesigner (Lutz Osterkorn und Willi Becker) alle Feinde und Hindernisse pixelgenau zurecht. In Abstimmung mit dem jeweiligen Thema des Levels erfinden sie neue Monster und bestimmen, welche Gefahren wann zu bestehen sind. Die Endgegner sind wieder Technik pur, werden von Julian und Nils ersonnen, als Grafik-Dummys programmiert und schließlich von Frank gezeichnet.

Die "Super Turrican 2"-Entwicklung neigt sich ihrem Ende zu: Fein-Tuning und Play-Testing gehen unter Beteiligung der gesamten Factor-5-Mannschaft Hand in Hand, technische Bugs und spielerische Kanten weichen einem tadellosen Spielablauf. Erst danach rücken die Soundprogrammierer an. Noch steht nicht fest, ob Chris Hülsbeck, dessen **Kaiko**-Kollege Rudi Stemper oder der japanische Musik-Großmeister Yuzo Koshiro den Soundtrack zu "Super Turrican 2" komponieren.

In der Fortsetzung verarbeitet Factor 5 sowohl die Erfahrungen mit "Super Turrican" als auch mit "Turrican 3". Die etwas unhandliche Stahlpeitsche, mit der sich der Mega-Drive-Turrican herumschwingt, ist einem bedienungsfreundlicherem Stahlarm gewichen. Als Ansporn, den ersten Teil durch bildschirmfüllende Explosionen, massig Effekte und abwechslungreiche Level zu schlagen, diente Segas "Gunstar Heroes".

Kaiko ist ein weiteres deutsches Programmierteam mit internationaler Reputation. Es war maßgeblich an der Entwicklung von "Turrican 3" für den Amiga beteiligt. Programmierer Peter Thierolf, neben Grafiker Frank Matzke und Musiker Chris Hülsbeck, ein Kaiko-Mitbegründer, ist inzwischen zu Neon übergelaufen und arbeitet an einer "Mr. Nutz"-Umsetzung für das englische Softwarehaus Ocean.



Noch einmal Animationsphasen, die vom Grafiker Frank Matzke in Deluxe Paint gezeichnet werden.



Durch die mehrfache Verwendung derselben Grafikbausteine (Straße und Mauer) wird Speicherplatz gespart.



Mit ihrem Kollegen Manfred Trenz hat Factor 5 die Liebe zu spektakulären Effekten gemeinsam.



"Probotector 2" auf dem Game Boy: Der zweite Level des Super-Nintendo-Vorbilds im Editor.



Habt Ihr gewußt, daß für Sonic CD zwei verschiedene Soundtracks entstanden? Dem amerikanischen Sega-Management waren sowohl das Titelstück (mit englischem Text von einer Japanerin gesungen), als auch alle Levelmusiken zu ungewöhnlich und hart. Spencer Nilsen spielte in kürzester Zeit einen neuen Soundtrack ein: Seine Musiken klingen amerikanischer: Abwechslungsreiche Rock- und Pop-Songs statt Japano-Tekkno.

Kaum ein anderes Element ist für die Spielatmosphäre, für nervenzerreißende Spannung und sanften Grusel so wichtig wie der Soundtrack. Ohne stimmungsvolle Musik und krachende Effekte verflacht selbst das beste Spiel zum langweiligen Stummfilm.

Wir sprachen mit drei der bekanntesten Sound-Tüftler, die von verschiedenen Startpunkten aus den Weg zur Videospielmusik fanden: Segas Spencer Nilsen stammt aus einer Musikerfamilie und war professioneller Komponist für Film und TV. Tommy Tallarico ist der Rock´n´ Roll-Rebell, dessen Wanderjahre durch ein Engagement bei Virgin USA ein Ende fanden. Der einzige Deutsche im Bunde ist Chris Hülsbeck, der sich schon als Teenager in dem Land der musikalischen Bits und Bytes herumtrieb und inzwischen knapp einhundert Musiken komponierte. Im Gespräch mit den drei Soundspezialisten werfen wir einen Blick auf den technischen Produktionsvorgang und die Arbeitsweise der Künstler.

Chris Hülsbeck

Der 26jährige Chris Hülsbeck ist der einzige Deutsche, der sich im Bereich der Spiele-Soundprogrammierung einen internationalen Namen gemacht hat. Bereits als Teenager machte er erste Gehversuche auf Computern und MIDI-Geräten. Ein Freund zahlte ihm für seinen ersten Spielesound die gewaltige Summe von 200 Mark. Chris fand Geschmack an der Arbeit und gewann wenig später einen Musikwettbewerb, der ihm weitere Aufträge einbrachte. Er verließ die Schule und begann beim deutschen Softwarehaus Rainbow Arts

Das kreative Kaiko-Zentrum von Chris ist im hessischen Langen angesiedelt.

Chris Hülsbeck ist Deutschlands erfolgreichster Computer-Musiker.

Spiele-Musiken für Heimcomputer wie C64, Atari ST und Commodore Amiga zu schreiben. Sechs Jahre und fast 40 Spiele später gründete er 1991 zusammen mit dem Programmierer Peter Thierolf und dem Grafiker Frank Matzke das Entwicklungshaus Kaiko, um fortan frei für andere Firme zu arbeiten. Zu seinen bekanntesten Soundtracks zählen die Musiken zu "Katakis" (C64), "To be on Top"(C64), "R-Type" (Amiga) und alle Turrican-Spiele, wobei er für "Super Turrican" von Factor 5 seinen ersten Konsolensoundtrack vorlegte. Außerdem arbeitete er u.a. für Blue Byte, Psygnosis, LucasArts und Loriciel.

? Wie funktioniert ein Produktionsvorgang?

Normalerweise werde ich vom Produzenten angesprochen und erhalte dann alle nötigen Infos, Vorgaben, Grafikdemos oder gar eine Vorabversion des Spiels. Manchmal möchte der Spieldesigner einen bestimmten Musikstil, aber meistens läßt man meiner Kreativität freien Raum. Leider bekomme ich auch fast fertiggestellte Spiele, was für mich Termindruck und Probleme mit dem beschränkten Speicherplatz bedeutet.

? Was passiert beim Einspielen?

Ich lasse mich von dem Material inspirieren und suche möglichst den Sound, der am besten zu Optik und Spielgeschehen paßt. Erst lasse ich mir Melodien einfallen, dann kommen die anderen Sachen wie Begleitung, Rhythmus und Stil dazu, wobei ich die Spuren nacheinander mit verschiedenen Instrumenten aufnehme – für Improvisation habe ich wenig übrig. Wenn es dann beim Hören im Bauch kribbelt, sind Komposition und Sound korrekt. Ich komponiere mit einem Keyboard mit Sequenzer, weil du dort alle Sounds machen kannst – du kannst experimentieren, ohne eingeschränkt zu sein.

Als Ausrüstung für Spielesoundtracks benutze ich einen Amiga 4000 mit einer 16Bit-Maestro-Karte, um die Samples zu machen. Als Soundeditor dient mein alter Amiga 1000, arbeite ich für SNES oder Mega Drive kommt noch ein PC mit MIDI-Schnittstelle dazu. Als Keyboard setze ich einen Sample-Synthesizer vom Typ Kurzweil K2000 ein. Dazu kommen noch Tapedeck/HiFi-Anlage, ein DAT-Rekorder und ein CD-Player. Für die Effekte von "Super Turrican" benutzte ich auch einen Dolby-Surround-Decoder .

Für CD-Produktionen gehen wir in ein größeres Studio, denn nur dort kann man professionelle Aufnahmen von Dialogen oder Gesang machen. Hier setze ich noch andere Synthesizer und verschiedene Effektgeräte ein. Während bei Disketten- oder Modulspielen in den Computer gespielt und dort "aufgenommen" wird, steht uns im Studio eine digitale Bandmaschine und ein 32-Kanal-Mischpult zur Verfügung. Am liebsten würde ich ausschließlich im Studio arbeiten, weil es dort praktisch keine Einschränkungen gibt. Aber mein Hauptjob sind Spielesounds, und die Herausforderung ist dort eben größer.

? Machst Du auch noch andere musikalische Projekte?

Letztes Jahr habe ich einen Soundtrack für einen Amateurfilm komponiert, was mir sehr viel Spaß gemacht hat – in Zukunft möchte ich mehr in dieser Richtung arbeiten. Zusammen mit meinem Freund Doug Laurent bastle ich auch an einem Top-Ten-Hit. In unserem Studio hat er z.B. den Remix von "Dr. Vain"(Culture Beat) und viele Dance-Singles produziert. Irgendwann wollen wir auch eigene Hits schreiben.

Spencer Nilsen

Spencer Nilsen ist seit Jahren Berufsmusiker. Der 32-jährige komponierte Jingles, Werbespots und TV-Musiken, unter anderem auch die Titelmelodien für das ABC Superbowl-Finale 1990, die olympischen Sommerspiele von Barcelona und den America´s Cup 1987. Außerdem wurde 1989 ein Solo-Album mit dem Titel "Architects of Change" von ihm veröffentlicht. Anfang 1992 fragte Sega USA an, ob er nicht beim Aufbau einer professionellen In-House-Musikabteilung für das damals neue Mega-CD helfen wollte. Obwohl Spencer davor kaum Kontakt mit Videospielen hatte, sagte er zu und arbeitet seit Februar 1992 in den Sega Multimedia Studios.

? Welche Spielmusiken hast Du geschrieben?

Als Berufsmusiker arbeite ich hauptsächlich an CD-Soundtracks. Von mir stammen die CDs "Batman Returns", "Ecco, the Dolphin", "Spiderman vs. Kingpin" und die US-Version von "**Sonic CD**" außerdem die Titelmusiken von "Joe Montana NFL" und "Jurassic Park".

? Wie läuft eine Soundtrack-Produktion ab?

Meistens komponiere ich Musiken für verschiedene Levels eines Spiels, während an Grafik und Programmierung noch gearbeitet wird. Bei meinem letzten Projekt "Sonic CD" war das Spiel



Stil muß sein: Spencers Arbeitsplatz bei den Sega Multimedia Studios.

aber bereits zu 95% fertig, was einer Musikproduktion für einen Film sehr nahe kommt. Hauptsächlich arbeite ich an Keyboard-Instrumenten mit Sampler, Synthesizer und E-Piano. Wenn ich mit anderen Musikern zusammenarbeite, kommen aber auch tolle Ideen für Gitarre, Schlagzeug oder einer Singstimme hinzu. Oft komponiere ich im Auto, wo ich kleine Teile in meinen Cassettenrekorder singe und die "Rohentwürfe" im Studio in Noten übertrage.

? Welche Kompositionsmittel benutzt Du: Feste Notationen oder Improvisationen?

Ich sehe Improvisation als den wichtigsten Bestandteil meiner Kompositionstechnik. Meistens sind die ersten Ideen die besten, danach kommt die "richtige" Arbeit: Das Arrangement der Instrumente, Anpassen der Tonarten und Tempi und das Aussuchen des Stils und der Produktionstechnik.

? Benutzt Du auch andere Instrumente für eine CD-Produktion?

Für die Soundtracks spiele ich immer mit Live-Musikern zusammen, was meine Arbeit wohl von den meisten Videospielmusiken absetzt. Viele benutzen mit Synthesizer überfrachtete und synthetische Kompositionen...das nenne ich "Maschinenmusik". Ich glaube, daß der Live-Aspekt - auch auf Gefahr, Fehler zu machen - eine Menge Energie und Transparenz in jede Art von Musik bringt.

? Was ist die größere Herausforderung: CD oder Modul-Musik?

Die Musikproduktion für Module hat ihre eigenen Gesetze: "...worauf kann ich verzichten, damit die Musik auf das Modul paßt, ohne die musikalische Idee zu zerstören?" Durch die Beschränkungen des FM-Soundchips in der Konsole sind deine Möglichkeiten sehr limitiert. Persönlich habe ich frustrierende Erfahrungen mit äußerst unbefriedigenden Resultaten gemacht. Einige Kollegen genießen die Herausforderung, mit solchen Beschränkungen zu arbeiten, aber ich nicht! Viel lieber möchte ich das gesamte Potential einer Komposition nutzen, sei es mit einer Akustik-Gitarre oder einem 80-Mann-Orchester – jede Situation ist einzigartig.

? Wie wichtig ist die Begleitmusik in einem Spiel?

Der Soundtrack ist das Zweitwichtigste direkt nach dem Spiel selbst – eine gute Musik kann den Spaß an einem guten Spieldesign verbessern. Musik kann aber kein schlechtes Spiel gut machen, gleichwohl ein mieser Score ein Spiel total verderben kann (wie bei Kinofilmen). Der Soundtrack ist folglich ein extrem wichtiger Bestandteil eines erfolgreichen Spiels.

? Was sind deine musikalischen Einflüsse und deine persönliche Top 5?

Oh, Einflüsse... Da gibt es eine große Bandbreite von Klassik bis Heavy Metal, meine Lieblingsplatten ändern sich von Tag zu Tag, aber ich will es versuchen Ich mag Keiht Jarrett, Jellyfish und alles, was Pat Matheny je gemacht hat. Wie jedes Kind, das in den 60ern aufgewachsen ist, bin ich von den Beatles beeinflußt, besonders von Paul McCartneys Komposition und der Produktionstechnik von George Martin. Mein Vater ist ein Künstler, und so war immer Musik im Haus, besonders klassische Musik von Mozart, Debussy, Beethoven oder Chopin. Ich weiß, daß diese frühen Einflüsse auch auf meine Musik durchschlagen.

Spencer Nilsen von Sega ist 32 Jahre alt und zweifacher Vater.

? Woran arbeitest Du im Moment?

Wir versuchen, unseren Horizont zu erweitern, um Musik zu veröffentlichen, neue Künstler zu fördern und mehr bekannte Musiker in unsere Arbeit einzubinden. Außerdem plane ich, mehr live zu spielen und andere Musiker als Produzent zu betreuen.

Tommy Tallarico

Tommy Tallarico ist bei Virgin USA für die musikalischen Belange verantwortlich und hat u.a. die Soundtracks zu "Global Gladiators", "Terminator CD" und "Cool Spot" produziert. Der energische End-Zwanziger und Cousin von "Aerosmith"-Leadsänger Steven Tyler hat eine bewegte Geschichte zu erzählen:

? Wie bist Du ins Videospielgeschäft gekommen?

Ich bin an der Ostküste der USA geboren und wollte schon immer ein "Star" werden. Als Keyboarder tourte ich monatelang mit verschiedenen Bands die Küste rauf und runter, außerdem habe ich zehn Monate als Klavierspieler auf einem Kreuzfahrtschiff zugebracht. Mit 22 packte ich Klamotten und Instrumente in mein Auto und brauste ab nach Kalifornien, ohne dort eine Menschenseele zu kennen. So kam ich an – ohne Job und ohne Wohnung. Ich schlief sogar einige Nächte am Strand. Zum Glück fand ich einen Verkäuferposten für Keyboards. Mein erster Kunde arbeitete bei Virgin – wir kamen ins Gespräch, ich spielte ihm meine Demos vor und hatte schon am nächsten Tag einen neuen Job. Nenn es Glück – ich denke, das war Schicksal. Zum Glück wollte Virgin einen "richtigen" Musiker und nicht irgendeinen Programmierer. Deshalb lernte ich das ganze Computer-Zeug erst, nachdem ich den Job hatte.

? Wie läuft eine Soundtrack-Produktion ab?

Früher waren die Spiele fix und fertig, der Programmierer schaute am Ende nach, wieviel Platz noch übrig war und sagte "..oh, wir brauchen ja noch etwas Musik...". Das ist bei Virgin zum Glück nicht der Fall. Ich sorge dafür, daß die Musik schon ein Teil des geplanten Game-Designs ist. So habe ich genug Platz auf einem Modul und bin nicht auf Reste angewiesen. Meistens komponiere ich auf MIDI-Synthesizern, aber für CD-Projekte kommen E-Gitarren oder mein Klavier dazu.

? Was ist die größere Herausforderung: CD oder Modul-Musik?

CD ist auf jeden Fall fordernder. Eine Modul-Produktion dauert vier bis sechs Wochen, eine CD drei bis vier Monate. Außerdem ist ein CD-Soundtrack mehr wie ein "richtiges" Album. Ich nehme alle Spuren (Schlagzeug, Bass, Gitarre, Keyboards...) digital bei Virgin auf und bringe das fertige Band zum Mischen in ein großes Tonstudio, wo professionelle Toningenieure das Mastering machen. Terminator CD wurde zum Beispiel in den A&M-Studios in Hollywood abgemischt, gleich daneben entstanden die neuen Aufnahmen für INXS und Barbara Streisand. Unser Toningenieur hat schon für Aerosmith, Guns'n'Roses oder Madonna gemischt.

? Was hältst Du von Videospielmusik?

Um ehrlich zu sein, konventionelle Spielmusiken sind langweilig, kindisch und nervend. Ich möchte, daß die Leute meiner Musik zuhören und sich an sie erinnern, wenn das Spiel selbst in der Schublade landet. Mein Ziel ist es, Musik- und Spieleindustrie zu vereinen. Im März '94 ist es soweit: Capitol Records wird weltweit eine CD mit meinen Videospiel-Musiken herausbringen. "Tommy Tallarico Virgin Games Greatest Hits " ist eine Sammlung von CD und Modulmusiken.

? Was sind deine musikalischen Vorbilder?

Meine Einflüsse reichen von Van Halen, Styx und Boston bis zu Klassikern wie Chopin. Außerdem mag ich jede Art von Blues und die frühen Rock'n'Roller wie Elvis und Jerry Lee Lewis.



Tommy Tallarico von Virgin in seinem gemütlichen Studio

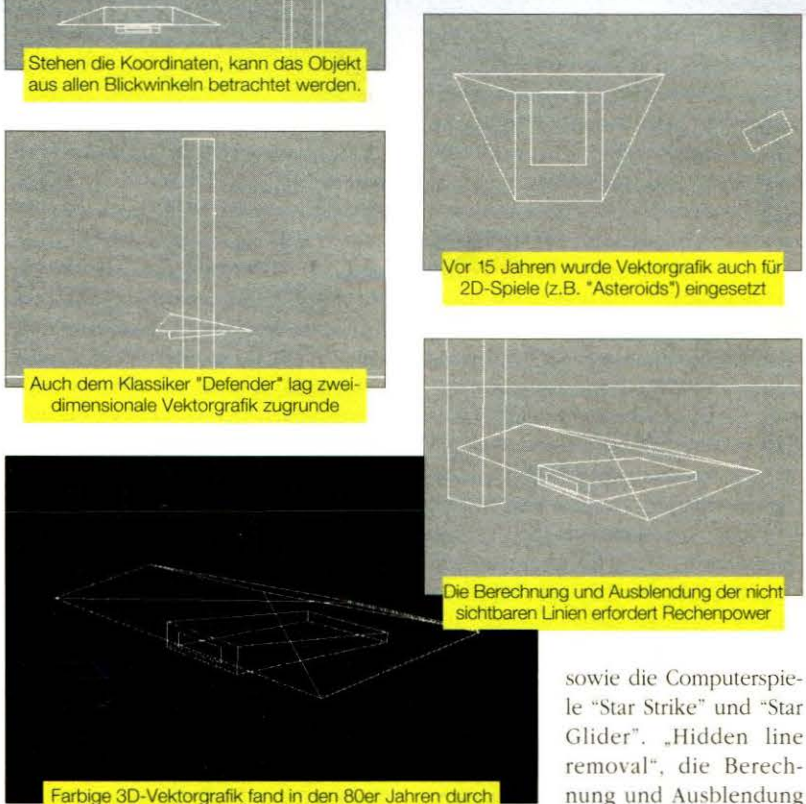
Grafik & Animation

Die Grafikentwicklung ist der vielfältigste Teil bei der Herstellung eines Spiels. Für die Spielfiguren werden meist Hunderte von Animationsphasen gezeichnet, die ähnlich einem Zeichentrickfilm hintereinander abgespielt werden und so den Eindruck einer Bewegung erzeugen. Auch Hintergründe und Extrawaffen werden pixelgenau auf den Bildschirm gemalt. Dabei helfen Skizzen auf dem Papier und ausgefeilte Grafikprogramme.

Die Alternative zur Zeichentrick-Grafik (**Bitmapped-Grafik**) ist die **3D-Animation**, bei der nur die Ausgangspunkte einer Gestalt festgelegt und alle Bewegungen während des Spiels errechnet werden. Die 3D-Animation erfordert blitzschnelle Hardware und ist deshalb zwar auf teuren PCs, nicht aber auf Spielkonsolen verbreitet. Um in die zukunftsträchtige 3D-Grafik einzusteigen, behalf sich Nintendo mit einem SFX-Chip ("Star Wing"), Sega mit einem DSP-Prozessor, der erstmals in "Virtua Racing" zum Einsatz kommt.

Bitmap-Grafik: Dutzende von Animationsphasen fügen sich zu einer flüssigen Bewegung.

Seit ein paar Jahren wird neben Bitmapped- und 3D-Grafik auch auf **Videografik** zurückgegriffen. Videografik hat momentan noch eine ganze Menge Nachteile (selbst Sequenzen in grober Auflösung und schlechter Qualität schlucken massig Speicherplatz) und kann vom Spieler nicht in Echtzeit beeinflußt werden. Bis Ihr die Helden aus "Ground Zero Texas" auch wirklich lenken könnt, werden noch ein paar Konsolen-Generationen ins Land gehen. Neuester Schrei am Grafikhimmel ist die Kombination aus 3D- und Videografik, in Fachkreisen auch "**Precalculated 3D**" genannt. Die 3D-Grafik wird nach dem erklärten Schema von einem Supercomputer vorausberechnet. Die so gewonnene Optik sieht tausendmal besser aus als die kantigen "Star Wing" und "Virtua Racing"-Gebilde, könnten von einer Spielkonsole aber nicht in Echtzeit bewegt werden. Deshalb wird "precalculated 3D" auf CD abgelegt und wie eine Videosequenz abgespielt – so entstanden "Silpheed" und "Microcosm".



Durch Vektorgrafik ist die Lage aller Objekte im 3D-Raum definiert

Stehen die Koordinaten, kann das Objekt aus allen Blickwinkeln betrachtet werden.

Vor 15 Jahren wurde Vektorgrafik auch für 2D-Spiele (z.B. "Asteroids") eingesetzt

Auch dem Klassiker "Defender" lag zweidimensionale Vektorgrafik zugrunde

Die Berechnung und Ausblendung der nicht sichtbaren Linien erfordert Rechenpower

Farbige 3D-Vektorgrafik fand in den 80er Jahren durch Spielautomaten wie "Star Wars" erstmalig Verwendung

1 2D-Vektor-Grafik

Statt Dutzenden von Animationsphasen gibt's nur eine Handvoll Koordinaten: Jede Bewegungen oder Explosion wird mathematisch in Echtzeit errechnet. Beispiele dafür sind die Automaten-Klassiker "Asteroids" und "Defender".

2 3D-Vektor-Grafik

Wie 1), nur daß hier die Bewegung dreidimensionaler Objekte im Raum simuliert wird. Dafür ist Vektorgrafik besonders gut geeignet. Beispiele dafür sind die Spielautomaten "Battlezone" und "Star Wars", sowie die Computerspiele "Star Strike" und "Star Glider". „Hidden line removal", die Berechnung und Ausblendung der jeweils verdeckten Linien, wurde erst später erreicht. In Spielen wie "Star Wars" und "Star Glider" kann man durch ein 3D-Gebilde noch hindurchblicken.

3 Shaded 3D

Aus drahtigen Vektor-Gebilden werden massive Polygon-Raumschiffe. Ab "Star



Ausgefüllte und durch Vektoren definierte Flächen nennt man Polygone. "Star Wing" verwendet die gezeigt Grafik.


Acclaim's ATG: Ein 3D-Scan des Schauspielers wird angefertigt...


..., dann wird ein geometrisches Modell des Körpers errechnet.


Die gewünschte Bewegung wird mit spezieller Hard- und Software gefilmt.


Keine Foto, sondern ein komplett vom Computer errechnetes Gesicht.


Die Bewegung als Vektor-Modell, auf das die computergenerierten.Protagonisten...


...abgelegt werden. Das Ergebnis: Realistische Action in Fantasy-Umgebung!

Mit der Grafik-Animation "Duell" demonstrierte Acclaims "Advanced Technologie Group" (ATG) eine neues System zur Modellierung virtueller Spielehelden: Ein Schauspieler wird eingescannt, danach wird seine Form in eine "Haut" aus Polygonen umgerechnet – ein künstliches Abbild des Schauspielers ist entstanden. Nun wird die gewünschte Szene (in diesem Fall das genannte "Duell") gefilmt, wobei jede Bewegung biomechanisch akkurat erfaßt wird. Die so gewonnenen Animationsdaten werden auf das Polygonen-Abbild des Schauspielers umgerechnet, schließlich gerendert und in eine wahlweise computergenerierte oder gefilmte Umwelt eingesetzt. Da solch hyperrealistische Szenen enormen Speicherplatz benötigen, werden nur CD-ROM-Fans in den Genuß der neuen Technik kommen, die sich vortrefflich für Intros und Zwischenspänne eignet.

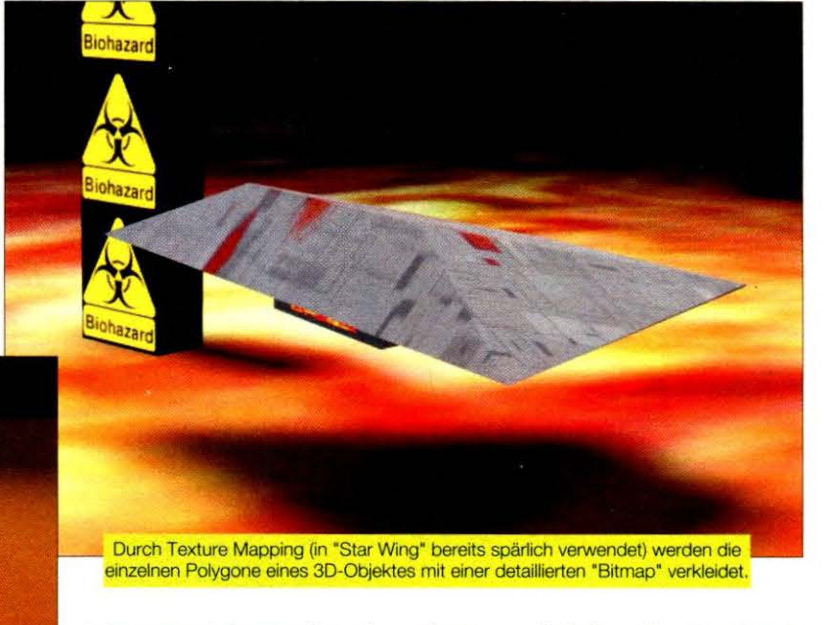
Strike 2" (1984) werden nicht nur einzelne Vektoren, sondern ganze Flächen (Polygone) eingefärbt. Shading mit realistischem Verlauf gibt es seit "Star Glider 2" und wird auch in "Starwing" eingesetzt.

4 Bitmapped 3D

Um detailreiche Grafiken zu erhalten ohne die Anzahl der Vektoren bzw. Polygone zu erhöhen, werden zweidimensionale Bitmap-Texturen auf die Flächen gelegt. Stellt Euch dazu eine detaillierte Tapete vor, die auf die Wand eines Raumes geklebt wird. Aus einer einfarbigen Fläche wird Marmor, Metall, Holz oder Leder. Zugunsten der Realitätsnähe verliert die Grafik ihren technischen Charakter – nur Pedanten sehen in Bitmap-Texturen einen Verrat an der reinen 3D-Grafik.

5 Precalculated 3D

Auf teuren Grafikcomputern entstehen hyperrealistische 3D-Gebilde aus Tausenden von Polygonen, von fiktiven Lichtquellen ausgeleuchtet. Da die 3D-Grafik von "Star Blade" und "Creature Shock" aber um ein Vielfaches komplizierter ist als z.B. die von "Star Wing", ist ein Ablauf in Echtzeit unmöglich. Die Animation wird vorausberechnet und als Film auf CD abgelegt. Während man den kantigen "Star Blade"-Raumschiffen die Verwandschaft zu den "Star Wing"-Jägern noch ansieht, wird bei Creature Shock jedes Polygon unter einer detaillierten Bitmap-Textur versteckt.



Durch Texture Mapping (in "Star Wing" bereits spärlich verwendet) werden die einzelnen Polygone eines 3D-Objektes mit einer detaillierten "Bitmap" verkleidet.

Ist genügend Rechenpower vorhanden, können selbst bewegte 3D-Objekte realistisch schattiert werden.

Fun & Action in 16 Millionen Farben

DIGITAL

Was haben 3DO, CD-I, CD 32 und alle kommenden CD-Konsolen gemeinsam? Mit einer steckbaren Cartridge werden sie "Digital Video"-kompatibel. Was sich hinter MPEG, Video-CD und Full Motion Video in Fernsehqualität verbirgt, verrät der folgende Report.

Beginnt die Zukunft multimedialer Unterhaltung schon in diesem Frühjahr? Wenn es nach Philips und Commodore geht, dann wird diese Frage mit einem schallenden "Ja" beantwortet. Die Hersteller der CD-Multimedia-Konsolen Philips CD-I und Commodore CD-32 bieten ab März eine "Digital Video"-Cartridge für ihr System an, die auf dem **MPEG-Standard** basiert. Damit ist erst der Anfang gemacht: Die entsprechende Erweiterung für das 3DO ist für Mitte 94 angekündigt, eine MPEG-Steckkarte für den PC ("Reel Magic") bereits seit einigen Monaten im Handel. Um zu ahnen, daß die kommenden Sony- und Sega-Konsolen (PS-X und Saturn) MPEG-kompatibel sein werden, muß man kein Hellseher sein. Warum? Weil sich u.a. die Elektronik-Giganten Matsushita, Philips und Sony vor einiger Zeit auf diesen Standard geeinigt haben.

Bei der Beurteilung haben wir uns auf die Fakten im Frühjahr 94 gestützt. Je nachdem, ob die Video-CD den Durchbruch schafft, werden sich die Benotungen in den Kategorien Software-Angebot und Bedienungskomfort demnächst ändern.

Irrfahrt ins Glück

Das MPEG-Konzept hat zwar viele Vorteile, kann aber ein Problem nicht lösen: Im Grunde sind die einzelnen Systeme dank MPEG-Cartridge zwar kompatibel, doch trifft dies nur auf nicht interaktive Anwendungen zu. Zuallererst haben die MPEG-Erfinder nicht an Spiele, sondern an lineare Filme, Musikvideos und Dokumentationen gedacht. Mit MPEG hält in die Geschäfte eine Video-CD Einzug, die dem traditionellen VHS-Video sowie der **Laserdisc** Konkurrenz machen soll. Auf eine Video-CD passen bis zu 75 Minuten Digital Video inklusiv Stereo- bzw. Surround-Ton. Diese Video-CDs könnt Ihr auf allen CD-Konsolen abspielen, die mit einem MPEG-, sprich Digital-Video-Modul ausgerüstet sind.

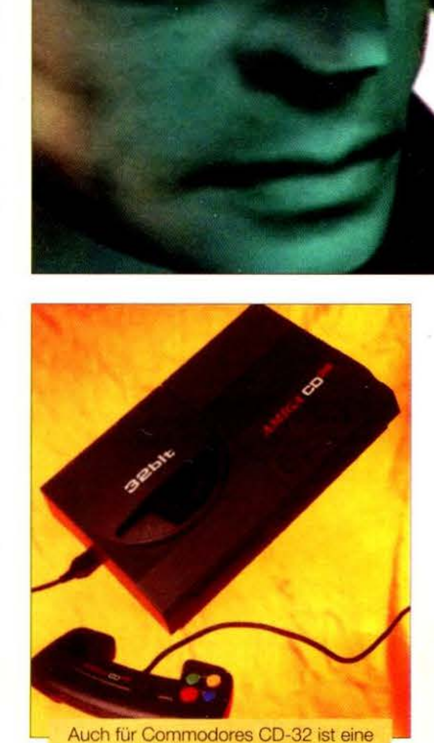
Im Vergleich

	VHS-Video	Video-CD	Laserdisc
Bildqualität	befriedigend	gut	sehr gut
Tonqualität	gut	gut	sehr gut
Bedienungskomfort	sehr gut	ausreichend	sehr gut
Features	gut	sehr gut	befriedigend
Software-Angebot PAL	gut	ausreichend	befriedigend
Software-Angebot NTSC	gut	ausreichend	sehr gut

Video-CD

Die Bildqualität der Video-CD kann sich sehen lassen und schlägt übliche VHS-Optiken um Längen. Außerdem macht es einer Video-CD nichts aus, wenn Ihr denselben Film zum 78. Mal anschaut: Reagiert auch das beste VHS-Band mit Drop-Outs und Verzerrungen, verschlechtert sich die Qualität einer Video-CD um keine Nuance. Allerdings kann sie es nicht mit der Farb-Brillanz einer Laserdisc aufnehmen. Wer auf perfekte Bildqualität steht, kommt auch in Zukunft am großen Bruder der Video-CD nicht vorbei. Geringe Unterschiede gibt´s auch beim Sound: Beide Abspielmedien bieten Digital-Ton in Stereo bzw. Dolby Surround, wobei die Video-CD die Surround-Kanäle nicht ganz so brillant wiedergibt.

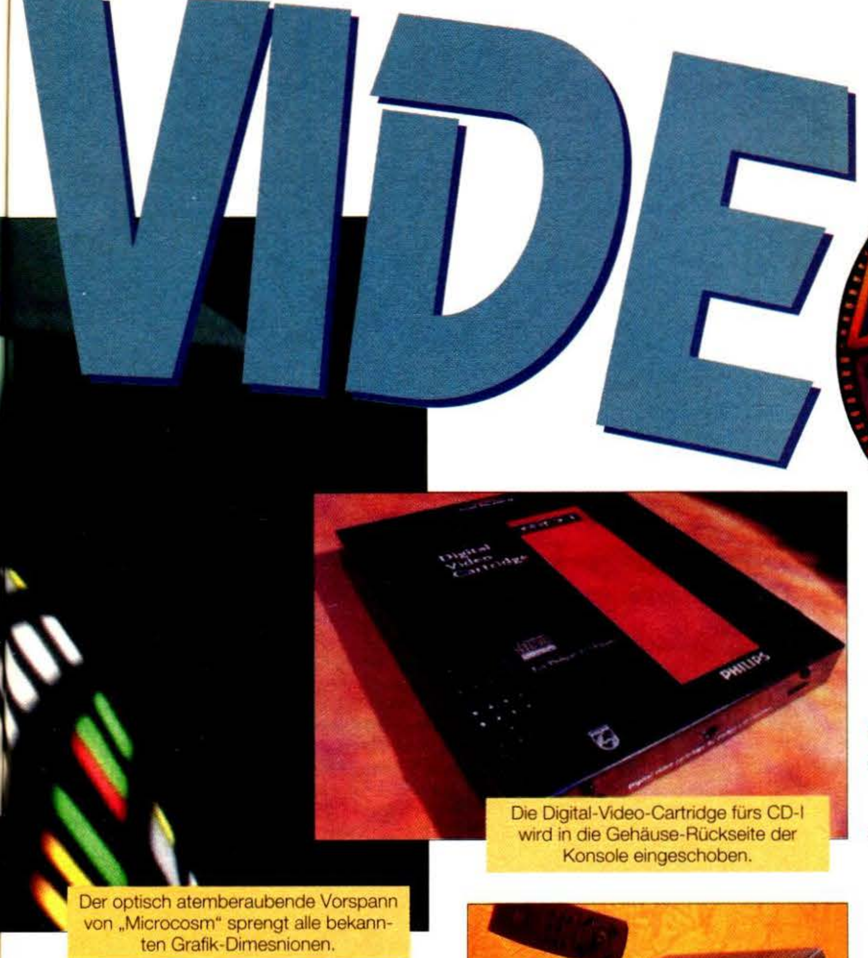
Ein Problem der Video-CD ist zur Zeit noch die Bedienung. Weder CD-32- noch CD-I-Controller bieten Zehnertastatur und Tasten für schnellen Vor- oder Rücklauf. So müßt Ihr in der Regel via Knopfdruck ein Menü aufrufen, dessen Punkte Ihr mit einem Cursor



Auch für Commodores CD-32 ist eine Digital-Video-Cartridge verfügbar

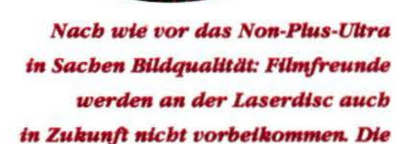


Das Digital-Video-Modul fürs CD-32 kostet rund 500 Mark – genausoviel wie das CD-I-Gegenstück.



Der optisch atemberaubende Vorspann von „Microcosm" sprengt alle bekannten Grafik-Dimesnionen.

Die Digital-Video-Cartridge fürs CD-I wird in die Gehäuse-Rückseite der Konsole eingeschoben.



Nach wie vor das Non-Plus-Ultra in Sachen Bildqualität: Filmfreunde werden an der Laserdisc auch in Zukunft nicht vorbeikommen. Die etwas unhandlichen Silberscheiben im Schallplattenformat sind meist beidseitig bespielt und bieten im Normalfall pro Seite rund 60 Minuten Bild und Ton. Auf Standbild muß man dabei leider verzichten – nur wenige High-End-Player können bei dieser Aufzeichungsform (CLV) ruhende Bilder hervorzaubern. Sind die Bilddaten im sogenannten CAV-Format gespeichert, reduziert sich zwar die Kapazität auf gut 30 Minuten pro Seite, dafür ist die Bildqualität noch einen Tick besser und jeder Laserdisc-Spieler kann Stand- und Einzelbilder erzeugen. Wer sich einen NTSC-kompatiblen Player kauft, hat Zugriff auf beinahe jeden Film der Geschichte – meistens im Original-Kinoformat, oft mit zusätzlichen Informationen wie Kino-Trailer oder Hintergrundstorys. Auch das Angebot an PAL-Dics ist in letzter Zeit erfreulich gestiegen.

Was ist MPEG?

Das Kürzel steht für "Moving Pictures Expert Group" und bezeichnet eine Arbeitsgruppe, die sich vorwiegend mit der Kompression von digitalem Video und Audio beschäftigt. Dieses Team hat den MPEG-1-Standard entwickelt und legt in Kürze die MPEG-2-Richtlinien vor. MPEG 2 ist für eine höhere Datenrate konzipiert und zielt auf die Übertragung von Fernsehprogrammen – kann also nicht als direkter Nachfolger von MPEG 1 im privaten Anwendungsbereich gesehen werden. Trotzdem ist MPEG 2 abwärtskompatibel mit MPEG 1.

Die Arbeitsgruppe zum Thema MPEG 4 soll noch in diesem Jahr ihre Arbeit aufnehmen: Ihr Ziel ist es, die Bereiche Bildtelefon, Modem und ISDN-Netz mit einem Datenkompressions-Standard zu beglücken. Das fehlende Glied MPEG 3 wird es wahrscheinlich nicht geben, da die Vorgaben für MPEG 3 bereits in MPEG 2 verarbeitet wurden.



Als eines der ersten Systeme kann das CD-I von Philips zur Digital-Video-kompatiblen Konsole aufgemotzt werden.



Abwarten: Für das 3DO ist die Digital-Video-Erweiterung noch für dieses Jahr angekündigt.



Spielfilme sind mit einer Chapter-Anwahl versehen



Die Bedienung via On-Screen-Menü ist leider sehr umständlich

anwählt. Computer- und Videospieler sind dieses Interface zwar gewohnt, doch stellt Euch mal einen Videorekorder vor, den Ihr via On-Screen-Menü bedient: Langwierig und nervtötend. Dieses Manko liegt jedoch nicht am Digital-Video-Konzept, sondern ist nur eine Frage der "Joypads". Genauso wie es für die traditionellen Videospiele gute und schlechte Steuerelemente gibt, könnt Ihr demnächst entsprechende Controller für CD-I, 3DO oder CD 32 zukaufen. Freuen dürft Ihr Euch auf ein perfektes Standbild und eine "Level-Anwahl" zu Beginn eines Videos. Jede Video-CD ist in Chapters unterteilt, die Ihr auf Knopfdruck herbeizappt. Die Zugriffszeiten sind minimal und fallen beinahe nicht auf. Weniger komfortabel ist der "Scan-Modus", den interessanterweise nicht alle Video-CDs aufweisen. Wird diese Option geboten, müßt Ihr Euch auf eine Aneinanderreihung von Einzelbildern gefaßt machen, die kaum Durchblick ermöglicht.

Wie schon erwähnt, passen "nur" 75 Minuten auf eine CD. Ihr müßt also in Kauf nehmen, daß Ihr einen Film auf zwei CDs verteilt vorfindet – gerade wenn´s dramatisch wird, unterbricht der CD-Wechsel den Spannungsbogen. Wer die Liste der angekündigten Titel anschaut, kann optimistisch in die Software-Zukunft blicken. Es dürfte nur eine Frage der Zeit sein, bis alle großen Filmanbieter ihre Titel auch auf Video-CD veröffentlichen. Paramount macht mit ca. 50 Mark preiswerten Video-CDs den Anfang, MGM folgt in Kürze, der Rest wahrscheinlich im Lauf des Jahres. Filmfreunde werden jedoch entsetzt festellen, daß die ersten Paramount-Movies in Vollbild-Versionen erscheinen. Mittlerweile sollte die Industrie kapiert haben, daß wir lieber mit schwarzen Balken leben, als ein Drittel des Bildes links und rechts zu vermissen.



Top Gun

Star Trek 6

Black Rain

Jagd auf Roter Oktober

Die Spielfilme

Zunächst werden die Toptitel von Paramount Pictures als Video-CDs in den Handel kommen – leider in Vollbild-Versionen. Anfang des Jahres hat auch MGM zugesagt, den Video-CD-Standard zu unterstützen. Schon bald begrüßen wir 16 James-Bond-Abenteuer, die Rocky-Epen, Rain Man, Thelma & Luise und einige Eastwood-Streifen auf Video-CD. Wann genau welcher Titel erscheint, steht leider noch nicht fest. Folgende Paramount-Filme sind zur Veröffentlichung im Frühjahr vorgesehen.

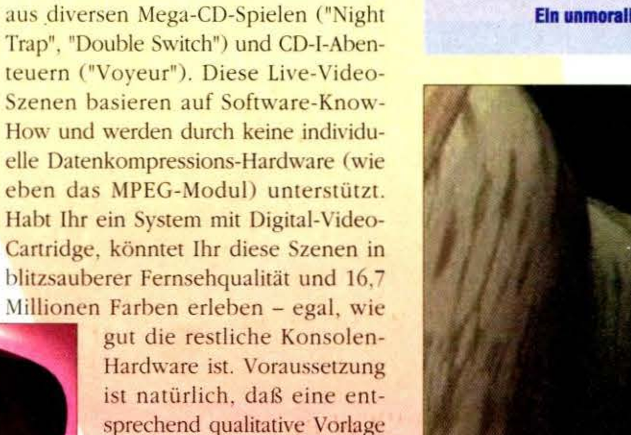
Frauds ● Top Gun ● Star Trek 1 & 6 ● Black Rain ● Jagd auf Roter Oktober ● Die Unbestechlichen ● Nackte Kanone 2 1/2 ● Stunde der Patrioten ● Wayne's World ● Ein unmoralisches Angebot ● Indiana Jones ● Ghost ● Beverly Hills Cop

Spiel mit Grenzen

Nettwerweise läßt sich die MPEG-Power auch für interaktive Anwendungen nutzen. Ihr kennt bereits Full-Motion-Video aus diversen Mega-CD-Spielen ("Night Trap", "Double Switch") und CD-I-Abenteuern ("Voyeur"). Diese Live-Video-Szenen basieren auf Software-Know-How und werden durch keine individuelle Datenkompressions-Hardware (wie eben das MPEG-Modul) unterstützt. Habt Ihr ein System mit Digital-Video-Cartridge, könntet Ihr diese Szenen in blitzsauberer Fernsehqualität und 16,7 Millionen Farben erleben – egal, wie gut die restliche Konsolen-Hardware ist. Voraussetzung ist natürlich, daß eine entsprechend qualitative Vorlage existiert. Um diese Szenen nicht nur linear ablaufen zu lassen und so Interaktivität ins Spiel zu bringen, müssen die Programmierer auf die "normalen" Chips des jeweiligen Systems zurückgreifen. Dies bedeutet leider, daß jede interaktive Digital-Video-CD (also definitiv jedes Spiel) exklusiv auf einem System läuft und nicht kompatibel ist. All die aufregenden Digital-Video-CD-Is, die mittlerweile angekündigt sind (siehe Tabelle), könnt Ihr also nur auf einem CD-I mit Digital-Video-Cartridge genießen. Dasselbe gilt natürlich für entsprechende CD-32- oder 3DO-CDs. Logischerweise könnt Ihr auch keine Mega-CD ins CD-I stopfen und hoffen, daß sie dort läuft oder gar in verbesserter Live-Video-Qualität zu spielen ist. Keine Chance!

Wie sieht es mit dem Software-Nachschub für systemspezifische Digital-Video-Spiele aus? Verständlicherweise ist für das 3DO noch kein Titel angekündigt, da das MPEG-Modul noch nicht erschienen ist. Trüb sieht es auch mit entsprechenden Spielen für das CD-32 aus: Noch hat sich kein Entwickler dazu bekannt. Für das CD-I sind dagegen gut ein Dutzend Digital-Video-Spiele in der Pipeline. Einige davon werden pünktlich zur Markteinführung der MPEG-Cartridge im März auf den Markt kommen.

Wenn die Programmierer im Zeitplan bleiben, erwarten wir im April Psygnosis atemberaubende Reise ins Ich: "Microcosm". Spielerisch hat sich im Vergleich zur Mega-CD-Version nichts geändert (siehe Test in MAN!AC 2/94), dafür sieht die Grafik unbeschreiblich gut aus. Der perfekt inszenierte Vorspann schlägt alles, was wir in Sachen Computeranimation bisher auf einer Konsole sehen durften. Dieses Erlebnis sollte sich keiner entgehen lassen. Nicht minder spektakulär präsentiert sich Virgins Adventure "The 7th Guest". In der Fachpresse für sein dünnes Spielkonzept gerüffelt, besticht die Digital-Video-Variante gegenüber dem PC-CD-ROM-Original mit – wen überrascht's – Zaubergrafik zum Ausflippen. Freuen dürfen wir uns auch auf die pixelgenaue Umsetzung



Microcosm wird pünktlich zum Start der CD-I-Digital-Video-Cartridge im April auf den Markt kommen.



Psygnosis' Microcosm führt Euch auf eine abenteuerliche Reise in das Innere eines Menschen.

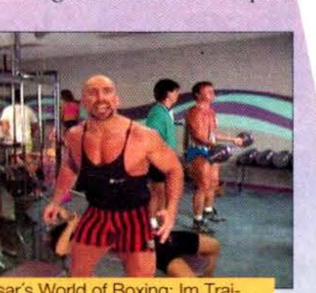


In Microcosm steuert Ihr drei verschiedene Vehikel: Eines davon ist das obige „Innerspace"-Raumschiff.

CD-I-Spiele mit Digital Video



Titel	Hersteller	Genre
Microcosm	Psygnosis	Action
The 7th Guest	Virgin	Abenteuer
Mad Dog McCree	American Laser Games	Action
Space Ace	Readysoft	Geschicklichkeit
Caesar's World of Boxing	Philips	Sport
Creature Shock	Virgin	Action
Chaos Control	Infogrames	Action
Striker	Rage	Sport



Ceasar's World of Boxing: Im Trainingslager werdet Ihr auf den bevorstehenden Titelkampf vorbereitet.



Für das Glücksspiel bleibt Euch trotz weiblicher Gesellschaft wenig Zeit: Boxkampf ist in Ceasar's angesagt.

Die Musikvideos

Zu den ersten Software-Gratulanten der Musik-Branche zählen BMG und eine Tochterfirma der EMI. Da Sony die MPEG-Konvention mit unterzeichnet hat, sollte es nicht lange dauern, bis die Sony-VHS-Musikvideos auch als Video-CDs auf den Markt kommen. Im Frühjahr freuen wir uns auf folgende Titel.

Sting: Ten Summoner's Tales
Billy Ray Cyrus: Live on Tour
Tina Turner: Live in Rio
Bryan Adams: Waking up the Neighbours
Eric Clapton: The Cream of Clapton
Bon Jovi: Keep the Faith
U2: Achtung Baby
Diana Ross: Lady sings Jazz & Blues
Paul McCartney: Put it there
INXS: Live Baby Live
Andrew Lloyd Webber: Premiere Collection Encore
Bob Marley: Every Song is a Sign

Andrew Lloyd Webber: Premiere Collection Encore

Bon Jovi: Keep the Faith



Virgin's „Creature Shock" kommt leider nicht vor Herbst 94 auf den Markt. Augenscheinlich lohnt sich das Warten



Auch frühe Laserdisc-Spielautomaten wie „Space Ace" werden demnächst das CD-I-Titel aufgelegt.



Neben obigem „Creature Shock" entwicklet Virgin im Lauf des Jahres zwei weitere CD-I-Spiele.

des American-Laser-Games-Automaten "Mad Dog McCree" – alle anderen, sehr ähnlichen Spiele der US-Firma folgen.
Mit der Adaption des Laserdisc-Automaten "Space Ace" tritt die amerikanische Firma Readysoft dem CD-I-Entwicklerclub bei. Der Reaktionstest läßt weder optisch noch spielerisch Unterschiede zum Arcade-Original erkennen. Eine Neuentwicklung hält Philips bereit: "Caesar's World of Boxing" bemüht das Las-Vegas-Casino "Caesar's Palace" als Umgebung für eine Boxsimulation. Dank Full-Motion-Video wird das Ambiente in bester Fernsehqualität gezeigt, der Boxkampf an sich lockt dagegen mit weniger überzeugender Grafik. Gleich zwei Digital-Video-Produktionen hat Infogrames in der Mache: Die "Kether"-Entwickler liefern im Frühsommer das erste Zwei-Spieler-Tennis für das CD-I aus und bereiten für den Herbst das hochkarätige Actionspiel "Chaos Control" vor. Erste Demos sahen derart umwerfend aus, daß wir in einer der nächsten Ausgaben einen detaillierten Preview bringen werden. Last but not least legt der "Striker"-Erfinder Rage Software eine CD-I-Version seiner preisgekrönten Fußballsimulation nach.

Nach „Kether" bastelt Infogrames an dem CD-I-Digital-Video-Actionspiel „Chaos Control"

Für Aufregung hat die Zusage von Virgin Games gesorgt, eigenhändig drei Spiele für das CD-I zu produzieren. Wurde "The 7th Guest" noch an Philips lizensiert, sollen Argonauts "Creature Shock" (siehe Interview mit Argonaut-Gründer Jez San in MAN!AC 2/94) und zwei weitere Titel (darunter eventuell "Demolition Man") 1994 als Digital-Video-CD-Is auf den Markt kommen. Man darf damit rechnen, daß weitere große Software-Häuser Virgin nacheifern und zumindest ein oder zwei Spielprojekte für das CD-I in Angriff nehmen.



Virgins erster Digital-Video-Streich wird im März endlich ausgeliefert: Freuen wir uns auf „The 7th Guest".



Auf dem Tisch erwartet Euch eine von mehreren Knobelaufgaben in dem CD-I-Adventure „The 7th Guest".

Shortcuts

- **Lineare Video-CDs wie zum Beispiel Filme und Musikvideos sind kompatibel: Sie laufen auf jeder Konsole mit Digital-Video-Cartridge.**
- **Digital-Video-Spiele und andere interaktive Software werden exklusiv für ein System entwickelt: Sie sind nicht untereinander kompatibel.**
- **NTSC-Video-CDs laufen leider nicht auf PAL-Systemen.**
- **Digital-Video-Cartridges gibt's zur Zeit für CD-I und CD 32 und kosten je 500 Mark. Die entsprechende 3DO-Hardware ist in Arbeit.**
- **Video-CDs können nicht mit Laserdisc-Playern abgespielt werden.**
- **Noch kann man Video-CDs problemlos auf VHS-Bänder kopieren. Ab Herbst wird jedoch ein Kopierschutz eingeführt.**

Rest der Welt

Abgesehen von den traditionellen Filmen, Spielen und Musikvideos bescheren uns Digital Video und CD-I etliche ungewöhnliche Video-CDs. Angefangen von Playboy's Körperertüchtigungsführer "Complete Massage", über die interaktive Version des Erfolgsbuches "Joy of Sex" bis hin zu Produktkatalogen von Autoherstellern sind der Phantasie der Software-Anbieter keine Grenzen gesetzt. Die Kombination aus lebensechtem Full-Motion-Video und Interaktion hat zwar wenig kreativen Einfluß auf "normale" Spielgenres wie z.B. Jump'n'Runs, lädt aber zu einem faszinierenden Besuch des Multimedia-Tempels ein. Erstmals lichtet sich der Nebel ein wenig, was wir in Zukunft unter Multimedia zu verstehen haben.



Playboy interaktiv: Interesse an modernen Massage-Techniken?





TRASH ASIAN CINEMA

Action & Slapstick: Drei neue Filme beweisen, was japanische Anime-Knüller zu bieten haben.

Suzuko als Badenixe: Bei „Fire Tripper" geben sich idyllische Szenen und Actionsequenzen die Klinke in die Hand.

„Riding Bean" ist überhäuft mit Licht- und Spezialeffekten: „Akira" für Gaspedalhelden.

Spannung oder Slapstick, Humor oder Gewalt? Welche Elemente Euch im Film erwarten, seht Ihr im Info-Kasten am Ende der Rezension. Ganz einfach: Je mehr Totenschädel, desto mehr Horror, jedes Herz eine Liebeszene.



Action
Fantasy
Horror
Romance
Science Fiction
Sex
Slapstick
Special Effects
Splatter
Thriller

FIRE TRIPPER

„Fire Tripper" ist Teil der losen Serie „Rumiko Takahashi`s Rumik World", einer Kollektion voneinander unabhängiger Filme des gleichnamigen japanischen Manga-Zeichners.
Suzuko und ihr Bruder Shukumara werden durch eine Gastankexplosion 500 Jahre in die Vergangenheit gepustet. Shukumara kommt dort früher an und findet seine Schwester erst zehn Jahre später auf einem Schlachtfeld inmitten der Leichen wieder. Er ist inzwischen 16 Jahre alt (damit ein Jahr jünger als seine Schwester) und Mitglied einer Räuberbande. Die beiden heiraten, verwirren Euch mit weiteren Zeitreisen, Rückblenden und Deja-Vus, leben am Ende aber glücklich und zufrieden in der Vergangenheit. Ein Film, der von seiner irritierenden Handlung lebt und Euch gnadenlos an den Fernseher fesselt. Die Zusammenhänge entschlüsseln sich erst im Verlauf der Handlung. Eingestreute Slapstickeinlagen sorgen für Abwechslung und Denkpausen, die dringend nötig sind, um die verwirrenden Geschehnisse zu verarbeiten. Durch die rabiaten Sitten des mittelalterlichen Japans kommen auch Splatterfans auf ihre Kosten. Der Zeichenstil lehnt sich an traditionelle Fantasy-Animes, wie z.B. „Legend of Arislan", an. „Fire Tripper" erzählt nicht nur eine wuchtige Geschichte, sondern bietet auch viel Erbauliches für`s Auge.: Sonnenstrahlen, die durch das Geäst der Bäume blitzen, das Glitzern eines Wasserfalls und farblose Standbilder, die wenige Augenblicke verharren. Die beeindruckenden 49 Minuten enden mit einer Serie von Standbildern, die kommentarlos das „Happy End" illustrieren. Ein guter Kontrast zu harter Japan-Kost a la „Fist of the North Star" – wir warten sehnsüchtig auf den nächsten Takahashi-Streifen, „The Laughing Target".



FIRE TRIPPER

LAUFZEIT	49 MIN
VERSION	ENGLISCH

Eine gelungene Mischung aus harten Splatterszenen und witzigen Slapstick-Einlagen.



Hier gibt's keine Radarkontrolle: Bean Bandit und sein Porsche auf der Flucht vor der Polizei.

RIDING BEAN

46 Minuten Vollgas: Porschepilot Bean Bandit liefert sich im Verkehrschaos „Riding Bean" eine Verfolgungsjagd









Rumiko Takahashis „Fire Tripper" ist ein verwirrendes Märchen um zwei Geschwister, das sowohl mit Slapstick- als auch mit rabiaten Splatter-Elementen angereichert wurde.


Auf dem Schlachtfeld findet Shukumara seine verschollene Schwester Suzuko wieder

nach der anderen mit Gangstern und der Polizei. Es geht um ein entführtes Mädchen und dickes Lösegeld. Der blutige Polizistenmord zu Beginn des Films dürfte für das „ab 18"-Prädikat verantwortlich sein. „Knightrider" für Volljährige: Ein Film ohne Tempolimit um die Gaspedalhelden der Großstadt. Mit massig Slow Motion, fiesen Perspektiven und schönen Farbübergängen liegt „Riding Bean" technisch nahe an der Großproduktion „Akira".

Non-Stop-Action: Porsche-Prolet Bean trickst die Polizei mehr als einmal aus.

CRYING FREEMAN 3: RETRIBUTION

Ein Film - zwei unabhängige Geschichten. In der ersten Hälfte wird Freeman für tot erklärt und arbeitet sogar als Damenfriseur, um den Anschlag einer afrikanischen Untergrundorganisation auf ihn und seine Mafia-Kollegen zu rächen. In der zweiten Häfte steht seine Frau im Vordergrund, die sich nach einigen Prüfungen als würdig erweist, das semi-intelligente „Murasama"-Schwert zu führen. Nach alter Legende läßt sich die Klinge nur von einem männlichen Kämpfer berühren. 54 Minuten Action, knapp unter dem Niveau der Vorgänger. „Retribution" wirkt durch die beiden getrennten Kurzgeschichten etwas dünn, steht grafisch dem Vorgänger aber nicht nach. *Oliver Ehrle/wi*

Freeman rächt sich für den Anschlag der afrikanischen Untergrundorganisation


Emanzipation: Freemans Frau steht im Mittelpunkt der zweiten Kurzgeschichte.

KNOW HOW!

HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME, DANN SCHREIBT AN
CYBERMEDIA VERLAGS GMBH • REDAKTION MAN!AC •
WALLBERGSTR. 10 • 86415 MERING

Viele von Euch haben sich brennend für den Umbaukit interessiert, der aus dem 3DO ein vollwertiges RGB-Signal herauskitzelt. Leider lassen sich nicht alle 3DOs umbauen! Nur die Geräte, deren Seriennummer den Buchstaben "J" enthalten, sind umrüstbar. "I"-Modelle verwenden einen anderen Chipsatz von AT&T, bei dem die Signale verschoben sind – nach einem Umbau habt Ihr Bildstörungen.

Blood Replay

Nach dem gigantischen Erfolg der Schummelmodule bringt Datelle ein neues Replay heraus, das die niedersten Instinkte splattersüchtiger Spieler befriedigt: Das "Blood Replay" ist der Tribut an die Entwicklung, die "Mortal Kombat" einleitete. Durch technische Tricks zaubern die englischen Elektronik-Genies wahnwitzige Gore-Effekte aus scheinbar harmlosen Videospielen und schaffen die Originalideen kranker Programmiererhirne ans Licht, die versteckt auf normalen Modulen schlummern. Das Blood Replay wird wie ein Adapter zwischen Konsole und Modul gesteckt und funktioniert sowohl auf Super Nintendo als auch auf dem Mega Drive. Beim Vorabtest in der MAN!AC-Redaktion entdeckten wir einen superblutigen Schlachtfestmodus auf Acclaims Megaseller "Mortal Kombat", außerdem trat eine unglaubliche Szene in "Sonic 3" ans Licht, die sicher Gegenstand heftiger Kontroversen und Prozesse sein wird. Der Adapter ist ab 1. April im einschlägigen Fachhandel erhältlich. Interessierte sollten jedoch möglichst schnell zugreifen: Das unscheinbare Modul wird wahrscheinlich von der Vereinigung der Spielhersteller unbarmherzig verfolgt.





Weihnachten für Splatter-Fans: Das Blood Replay eröffnet ungeahnte Spiele-Dimensionen.

Alles im Takt

Ich habe gehört, daß es deutsche Super Nintendos geben soll, auf denen auch amerikanische und japanische Modul problemlos laufen. Wo kann ich solch ein Gerät beziehen?

Paenzo Enis, Dortmund

Um die Cartridges aus allen Ländern abspielen zu können, brauchst Du ein Super Nintendo, das sich zwischen 50 und 60 Hertz umschalten läßt. Hertz ist die Bildwechselfrequenz, mit der sich die Konsole mit Deinem Fernseher oder Monitor verständigt. Intern prüft das Gerät, ob das Modul eine 50- oder 60-Hertz-Version ist, d.h. ob ein ausländisches oder ein europäisches Modul drinsteckt. Verschiedene Versandhändler bieten diesen Umbau an – unter anderem erhälst Du ihn bei GT-Elektronik in der Schweiz (Telefon 0041/61/4014224). Im Gegensatz zu anderen Umbauten fräßen die schweizer Techniker den Modulschacht soweit aus, daß auch amerikanische Module in ein deutsches Super-Nintendo-Gehäuse passen – ohne Adapter. Der Umbau ist sehr ordentlich durchgeführt und kostet zirka 60 Mark. Ein umgebautes Super Nintendo (PAL Version) inkl. RGB-Kabel schlägt mit 360 Mark zu Buche. Achte aber darauf, daß Dein Fernseher einen RGB-fähigen SCART-Anschluß hat.

VGA-Kompatibel?

Leider habe ich noch keinen Fernseher in meinem Zimmer, und immer, wenn ich Aliens ins Jenseits befördern will, möchten meine Eltern fernsehen. Daher meine Frage: Kann ich mein Super Nintendo oder das Mega Drive mit meinem PC-Monitor koppeln? Das Elektronikgeschäft um die Ecke sagte mir, dies ginge nicht. Muß ich dem Verkäufer Recht geben und meinen Eltern weiterhin auf den Keks gehen?

Arsim Muslija, Oftringen (CH)

Die Frage nach der Kompatibilität von Konsolen mit RGB-Ausgang und VGA-Monitoren wird uns oft gestellt. Leider mußt Du Deinen Eltern weiterhin zur Last fallen: Die Signale, die ein VGA-Monitor "versteht", sind ganz andere als die Deiner Konsolen. Genauer gesagt: Ein Fernseher sowie normale Monitore arbeiten mit einer Horizontalfrequenz von 15,6 KHz, ein VGA-Monitor hingegen löst das Bild viel feiner auf und bringt's auf 31 KHz (EGA 21 KHz). Außerdem arbeiten Videospielkonsolen und Fernseher mit analogen RGB-Signalen, VGA-Monitore aber warten auf digitale Impulse. Nur ein Bruchteil der PC-Monitore läßt sich theoretisch umbauen – dafür müssen sie erstens "Multisynch"-fähig sein und zweitens RGB-analogtauglich.

Game Mage her!

Nach Eurem Artikel in der Februar-Ausgabe von MAN!AC habe ich alle Kaufhäuser und Fachhandelsgeschäfte in meiner Umgebung nach dem Game Mage abgegrast. Auch telefonisch habe ich mich bei einigen Versandhändlern umgehört. Fast überall gab's das Action Replay – nirgends das Game Mage. Ihr seid meine letzte Hoffnung: Wo bekomme ich dieses Teil?

Jens Müller, Hamburg

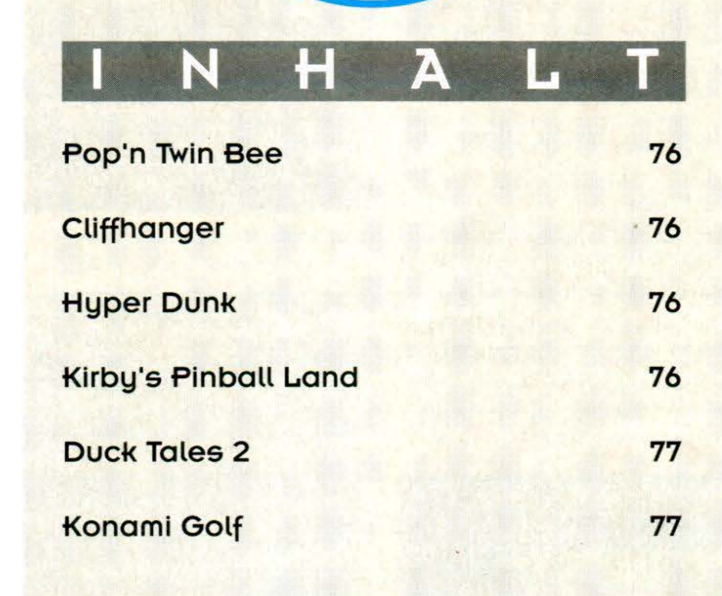
Jens ist einer von vielen Lesern, die uns nach der Bezugsquelle des praktischen Action-Replay-Konkurrenten "Game Mage" gefragt haben. Als Ihr den Artikel gelesen habt, war das sinnvolle Accessoire leider nur in begrenzter Zahl verfügbar, ab Mitte März bekommt Ihr es bei allen Filialen der Handelskette "allkauf". Außerdem wird das Game Mage von vielen Einzelhändlern feilgeboten – eine Liste erhaltet Ihr direkt beim Vertrieb, der Firma ab Union in München (Tel. 089/3571300). Dort gibt's auch die neuesten Codes.

UNABHÄNGIG • UNPARTEIISCH · TOPAKTUELL • INFORMATIV

HAND HELD

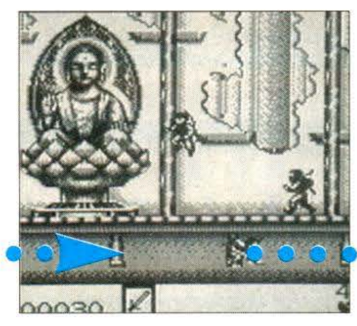
Ninja-Remix

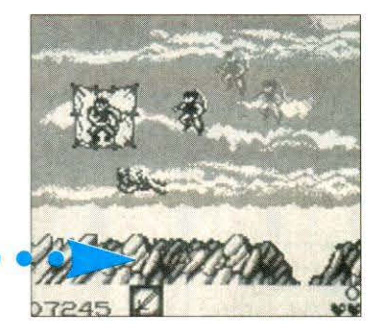
Mering, mg – Irem erinnert sich altgedienter Spielautomatenhits und beschert uns eine Umsetzung von "Ninja Spirit" auf dem Game Boy. Die 88er Spätlese überzeugte durch feine Grafik, harschem Schwierigkeitsgrad und viel Ninja-Ambiente. Der Spieler fightet sich durch scrollende Abschnitte voller Extras und feindlicher Kampfsport-experten. Erste Grafik-Demos der Game-Boy-Adaption sahen sehr gut aus und versprechen ein ausgereiftes Action-Spektakel.



INHALT







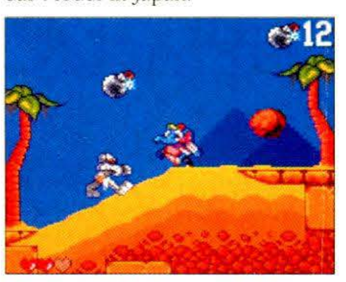
Wieder dabei: Game Gear

Mering, iz – Die Codemasters aus dem englischen Warwickshire schicken zwei Klassiker auf Segas Handheld: Archer MacLeans "Dropzone" ist eine Variante des legendären Automaten "Defender", dem ersten Horizontalscroller. Ihr steuert einen Astronauten über einen Planeten und verhindert mit gezieltem Dauerfeuer, daß Eure Mit-Humanioden von Aliens gekidnappt und in Mutanten umgewandelt werden.

Der kleine Elefant Columbus Junior bestand bereits auf dem Amiga-Heimcomputer Jump´n´Run-Abenteuer. In "C.J. - Elephant Fugitive" versucht der Dickhäuter, aus dem Käfig eines englischen Zoos zu entkommen, und quer durch Europa den Heimweg nach Afrika zu finden. Beide Spiele erscheinen im Spätsommer. Apropos Klassiker: Sega schickt Sonic und Freunde in einem "Mario Kart"-Klon auf diverse Game-Gear-Rennstrecken: Titel der spaßigen 3-D-Raserei: "Sonic Drift". Bereits im April erscheint das Modul in Japan.



Dropzone ist ein Klassiker des Ballergenres.



Abenteuer in Afrika: C.J. ist auf der Suche nach seiner Herde

Tips & Tricks

Speedy Gonzales (Game Boy) – Für alle Anhänger der schnellsten Maus der Welt haben wir die komplette Paßwort-Palette ausgetüftelt:

Level 2	500999
Level 3	343993
Level 4	830637
Level 5	812171
Level 6	522472

Streets of Rage (Game Gear) – Jetzt werdet Ihr stärker als stark: Wählt im Optionsmenü den Soundtest an. Spielt Sound 11 und drückt gleichzeitig die beiden Feuerknöpfe. Jetzt erscheinen zwei neue Parameter, mit denen Ihr Euch unverwundbar macht oder den Level anwählt.

Mortal Kombat (Game Boy) – Wenn Ihr den vierarmigen Hünen Goro steuern wollt, müßt Ihr Shang Tsung besiegen und warten, bis nach den Credits "The End" erscheint. Haltet das Pad nach oben-links gedrückt und drückt gleichzeitig Select und A. Haltet alle drei Knöpfe solange, bis "Enter your initials" auf dem Screen erscheint. Gebt Eure Initialen ein und drückt Button A. Sobald die High-Score-Liste erscheint, drückt Ihr Start – jetzt tritt Goro zum Match an

Hockey (Atari Lynx) – Gebt als Paßwort "BATS XPEB" ein und drückt A, wenn "OK" erscheint. Danach drückt Ihr wieder auf Knopf A – ab sofort spielt in der Gruppe D die Profi-Mannschaft "Bats" mit.

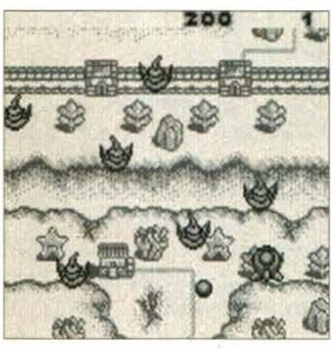
Power Factor (Atari Lynx) – Den Unverwundbarkeitsmodus schaltet Ihr ein, indem Ihr im "Bomb Parts"-Modus OPTION 2 und dann hoch, rechts, unten, links, unten drückt. Ähnlich funktioniert der Power-Up-Cheat: Im Weapon-Screen drückt Ihr zweimal OPTION 2, dann viermal nach unten, rechts, oben und nochmal OPTION 2. Achtet darauf, daß Ihr nicht in der Nähe eines Monitors steht.



Pop´n Twin Bee



Vier Levels des Vertikal-Scrollers könnt Ihr vor Spielbeginn anwählen



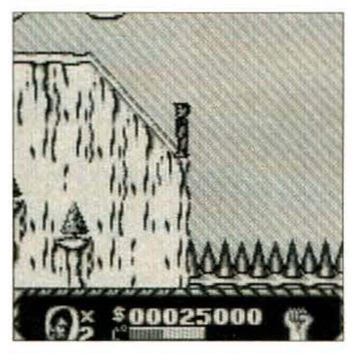
Die Grafik ist detailliert und abwechslungsreich, verwischt aber ziemlich.

Die Twin-Bee-Brüder bekommen wieder Ärger: Der böse Dr. Nicky taucht aus der Versenkung auf und fordert die beiden Kampfbienen auf Pooka-Pooka-Island heraus. Sechs Levels liegen vor dem Weltraumabenteurer – allesamt mit Feinden und Glocken gespickt. Einige Glocken spendieren Extrawaffen oder ein Schutzschild, den Geschützen am Boden heizt Ihr mit Bomben ein.

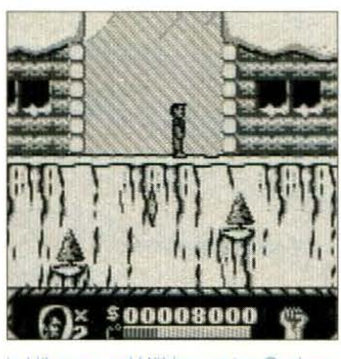
Seit gut drei Jahren bietet Konami dieses Modul auf dem japanischen Markt an, jetzt folgt der Deutschlandstart. Obwohl der Action-Titel schon etwas Staub angesetzt hat, überzeugen grafische wie technische Gestaltung – nur das Verwischen der Objekte stört.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	KONAMI
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	69%

Cliffhanger



An Lagerfeuern füllt Ihr Eure verlorene Energie wieder auf



In Häusern und Höhlen warten Qualens feindselige Handlanger

Der Rundumschlag geht weiter: Auch auf Nintendos Kleinstem kraxelt Gabe Walker im Kampf gegen Bösewicht Qualen durch schneebedeckte Gebirgslandschaften. Ihr steuert einen Mini-Helden durch sechs Levels, in denen Ihr gegen Naturfallen, wildgewordene Tiere und harte Gangstergestalten kämpft. Als Extras findet Ihr Waffen, Werkzeuge und Geld.

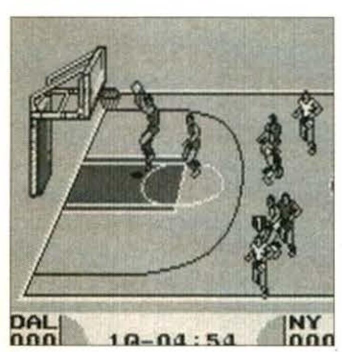
Gabe und seine Gegner sind kaum zu erkennen, außerdem verwischt die nette Grafik schnell. Spielerisch ist "Cliffhanger" einmal mehr Durchschnitt: Rennen, Schlagen, Springen. Immerhin gibt´s eine nette Idee: Um Energie zu sammeln, müßt Ihr Geld verbrennen – Geizhälse dürfen weiterfrieren.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	SONY
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	45%

Hyperdunk



Ihr wählt aus acht Mannschaften mit unterschiedlichen Talenten



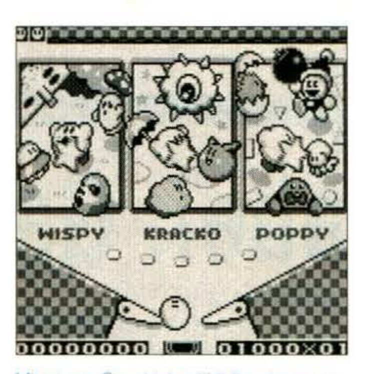
Mit fünf Spielern geht es auf Korb- und Punktejagd

Die NES-Variante hat bereits zwei Jahre auf dem Buckel und wurde ursprünglich als "Double Dribble" veröffentlicht. Im Game-Boy-Gegenstück wählt Ihr aus acht Teams und spielt um die Meisterschaft der USA. Allein oder gegen einen anderen Game-Boy-Besitzer geht´s um Korbleger und Dreier, bei Slams wird in eine spektakuläre Nahaufnahme umgeblendet.

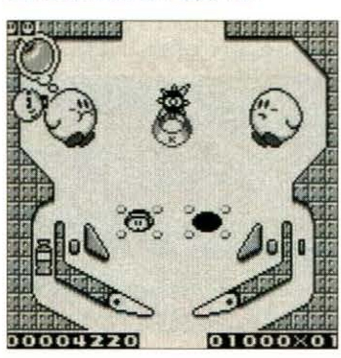
Die Zeit ist nicht spurlos an "Hyperdunk" vorbeigegangen: Der winzige Ball ist kaum zu erkennen, die Steuerung des eigenen Spielers erweist sich als gewöhnungsbedürftig. Mit etwas Übung kommt jedoch ein flottes Match zustande, wobei die prächtigen Dunks für Laune sorgen.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	KONAMI
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	63 %

Kirby´s Pinball Land



Mit etwas Geschick wählt Ihr einen von drei verschiedenen Flippern an



Großzügige Grafik: Die Flipper haben allesamt nicht besonders viele Targets.

Den Jump´n´Run-Auftritten auf NES und Game Boy folgt die Verwandlung in eine Flipperkugel. Als Spielumgebung hat sich Kirby allerdings etwas konventionellere Flippertische denn Kollege Sonic ausgesucht. Drei nicht sehr üppig bestückte Spielfelder, die mehrere Bildschirme hoch sind, stehen dem Helden bevor, ehe die finale Herausforderung wartet. Jeder Flipper birgt ein Bonusspiel und einen persönlichen Endgegner.

Das Spielgefühl ist trotz großer Kugel und sehr wenigen Targets gut: Abprall- und Schwerkraftverhalten stimmen, die Grafik zielt bedingungslos Richtung "niedlich". Erfreulich: Flotte Musikbegleitung und eine Batterie zum Speichern.

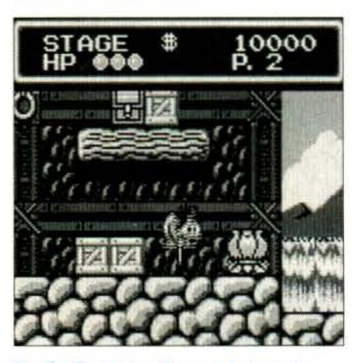
SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	NINTENDO
PREIS	60 DM
SPIELSPASS	70%



Duck Tales 2



In diesem Menü könnt Ihr die verschiedenen Levels anwählen

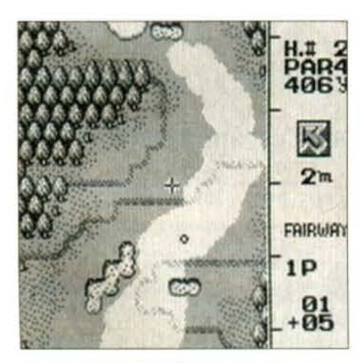


Die Grafik ist detailliert und abwechslungsreich, aber schwer zu erkennen.

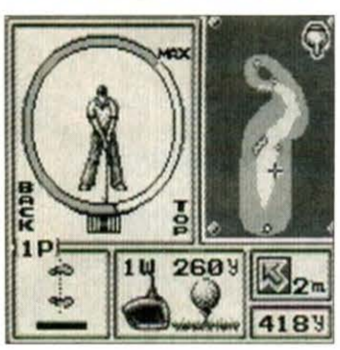
Dagobert bekommt den Schnabel nicht voll: Auf der Jagd nach einem prächtigen Schatz durchstöbert der Enterich eine Handvoll Levels, die thematisch über die ganze Welt verstreut sind. In Schottland, Ägypten und den Bermudas tummeln sich Freunde und Feinde von Dagobert Duck. Spielerisch ähnelt "Duck Tales 2" dem Vorgänger: Der Geschicklichkeitstest wird durch Rätseleinlagen aufgewertet, jede Menge Fundsachen (u.a. Extrawaffen) verschönern das Jump´n´Run-Leben. Abgesehen von gelegentlichen Ruckeleinlagen gefällt "Duck Tales 2 " als rundum gelungenes Game-Boy-Spiel, das wenig innovative, aber gut dosierte Spielelemente bietet.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	CAPCOM
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	72%

Konami Golf



Alles im Blick: Die Golfbahnen werden stets aus der Vogelperspektive gezeigt.



Sobald geschlagen wird, seht Ihr ein spezielles Menü mit allen Details.

Auch wenn Bernhard Langer zur Zeit etwas durchhängt, hindert das Konami nicht an der Veröffentlichung ihres Golfspiels. Neben einer Batterie, die im Turnier-Modus den Spielstand speichert, bietet das sportliche Modul zwei 18-Loch-Kurse, Zwei-Spieler- und Trainings-Option sowie eine ausführliche High-Score-Liste. Die Grafik ist aus der Vogelperspektive zu sehen (übersichtlich, aber nicht spektakulär), zum Schlagen wird umgeblendet: Die Steuerung klappt auf Anhieb, Greenhorns wie Birdie-Profis schätzen die Mischung aus Taktik und Geschicklichkeit. Insgesamt eine ausgereifte Golfsimulation, die Freunde des grünen Sports fesselt.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	KONAMI
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	69 %

IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi), gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt

Redaktion: Ingo Zaborowski (iz), Andreas Knauf (ak)

Gastautoren: Heinrich Lenhardt (hl), Oliver Ehrle (oe)

Die Redaktion erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-0
Telefax (0 82 33) 74 01-47

Layout: Andrea Danzer, Winnie Forster, Martin Gaksch, Andreas Knauf, Ingo Zaborowski

Titelgestaltung: Andrea Danzer

Titelartwork: "Scavenger 4", © 1994 Psygnosis, Paul Franklin

Fotografie: Joe Schloz

Illustration: Roger Horvath

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen

Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-47

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich

Einzelverkaufspreis: 5,90 DM

Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 64,90 DM

Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Leserservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG, Postfach 1123, 85366 Eching, Telefon 089/319006-0

Litographie: Typework Layoutsatz & Grafik GmbH, Aindlinger Str. 16, 86167 Augsburg

Druck: ADV Augsburger Druck- und Verlagshaus GmbH, 86167 Augsburg

Anschrift des Verlages: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH
Wallbergstraße 10
86415 Mering

MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN



IMAGINA 1994

Die Reise zum Mittelpunkt des Computergrafik-Universums führte MAN!AC für drei Tage an die Cote D'Azure, wo internationale Hard- und Softwarehersteller mit Spezialisten aus Wissenschaft, Kunst und Unterhaltung zusammentrafen.



Mark Dippé, Grafikzauberer von Industrial, Light & Magic, erklärte den Einsatz von Computergrafik und -effekten in "Jurassic Park".

Sonys Tim McGovern sprach über digitale Drehbücher (Pre-Visualisierung) und Bildbearbeitung bei „In the Line of Fire".



Filmtrick-Allrounder Jeff Kleiser („Tron", „Xanadu", „Die Blaue Lagune") präsentierte das monumentale „Luxor"-Projekt.

Während Spiele-Insider beim Blick in die Zukunft nervös die Stirn runzeln, hat man in den angrenzenden Zweigen der Unterhaltungsindustrie das fette Geschäft erst jetzt gewittert. Auf der Imagina, einer Fachmesse für Computeranimation und digitale Effekte, brüstete sich nahezu jeder Aussteller mit Kunden aus der Computer- und Videospieleindustrie. Für die Produktion von CD-ROM-Titeln, Vorspännen und 3D-Welten brauchen Nintendo, Sega und Co. die Hardware des Messe-Sponsors Silicon Graphics, aber auch die Grafik-Software von TDI, Wavefront und Alias. Doch neben Insidern aus der Computer-, Film - und TV-Branche nutzten nur Sega und die 3DO-Company das Imagina-Auditorium zur Promotion in eigener Sache: Yuzo Narimoti, General Manager von Sega Japan, sprach über das Saturn und künftige Marktstrategien. In den USA läuft der Sega Channel (Mega-Drive-Spiele via Kabel und Leihgebür) in den nächsten Monaten an, ebenso „The Edge 16" das in Kooperation mit AT&T Zwei- und Mehr-Spieler-Spektakel über das Telefon erlaubt.

Enttäuschend war der Vortrag von Robert Faber, der in Monte Carlo die 3DO Company vertrat: Als bald erhältlich wurden die Vorankündigungs-Oldies „Twister" und „John Madden Football" gezeigt, außerdem flog „Total Eclipse" über einen 16:9 HDTV-Monitor. Zumindest wirkte „Twister" auf einen Sitznachbarn stimulierend, der vom CD-Klingeln an seinen Nachttischwecker erinnert wurde und aus friedlichem Schlummer hochschreckte.

Zum selben Thema („Virtual Games") präsentierte Michael Dulion eine interaktive Jagd auf das Monster von Loch Ness. Die 6-Spieler-Tour vor Riesen-Bildschirm ist den Besuchern amerikanischer Vergnüngsparks vorbehalten, die als U-Boot-Besatzung in computergenerierte Untiefen abtauchen. Mehrere Vehikel sind vernetzt, so daß bis zu 24 Spieler gleichzeitig teilnehmen. Exzentrischer ist die Idee von Rachel Carpenter, die mehrere hundert Personen in Flugsimulationen und „Pong"-Sessions einbindet – dennoch taugt Carpenters lichtreflektierender Signalschild kaum als Joypad des Multi-User-Zeitalters.

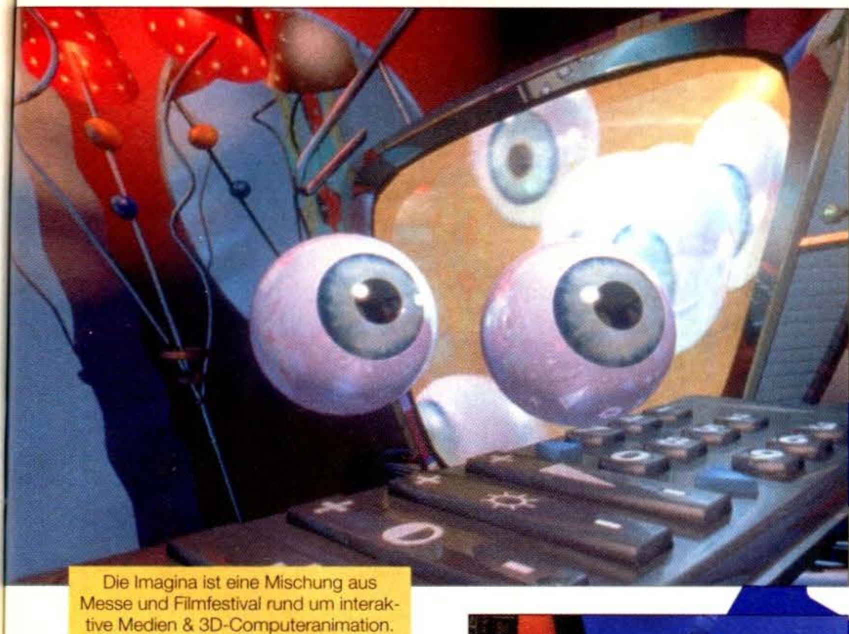
Spieler des „CyberTron"-Automaten werden wiederum mit Head Mounted Display und 3D-Joystick auf einer hydraulischen Plattform verankert, die je nach Bewegung des Spielers in alle Richtungen schwankt.

Neben „Virtual Games" lockten fünf weitere Themen (u.a. interaktives Fernsehen, virtuelle Schauspieler und Special Effects) die Besucher in das Auditorium. Unter „Virtuelle Gemeinschaften" demonstrierte Atsua Yoshida vom Institut für Technologie in Kyoto das Netzwerk-Rollenspiel „Habitat", in dem sich der Psychologie-Professor auch prompt verlief. „Habitat" ist ein frühes Spiel der Lucasfilm Games Division und in Japan bis heute populär. Ursprünglich wurde es für das C-64-Netzwerk Quantum Link entwickelt. Auch Warren Robinett, Videospiel-Pionier und Autor von „Adventure" für das VCS hatte in Monte Carlo ein Comeback: Sein VR-Interface, das er und Kollegen der Universität North Carolina mit einem Tunnel-Mikroskop koppelten, versetzt den Wissenschaftler auf die atomare Ebene. Die Umgebung im Nanometer-Meter-Bereich kann „aus der Nähe" erforscht und sogar berührt werden - das 8-Bit-Videospiel als Wiege der VR-Forschung.



Statt auf Modelle und traditionelle Trickeffekte setzen Filmemacher verstärkt auf computergenerierte 3D-Animation.

Der japanische Automatenhersteller Taito hat sich vom Heimmarkt fast vollständig zurückgezogen und konzentriert sich auf (nicht inter-

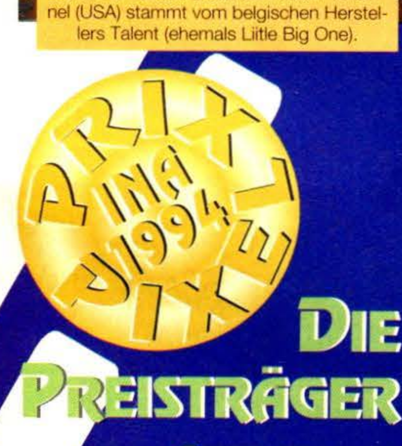


Die Imagina ist eine Mischung aus Messe und Filmfestival rund um interaktive Medien & 3D-Computeranimation.



Sieger aus Deutschland: Computer-Clip zu den „Musikstreifzügen"

DerTrailer für den „Science Fiction"-Channel (USA) stammt vom belgischen Herstellers Talent (ehemals Little Big One).



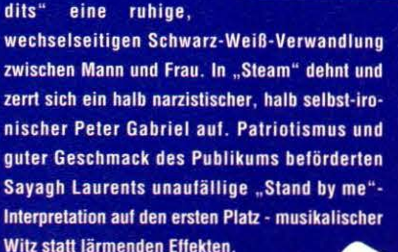
Die Preisträger

Credits

Im Feld der internationalen Fernseh-Trailer gewann der angemessen seriöse Clip für die neue ARD-Sendereihe „Musikstreifzüge", eine optische und akustische Verwandlungstour durch alle Instrumente eines Symphonieorchesters. Die deutsche Produktion verwies die putzigen „Nickto-on"-Wesen aus Amerika und den französischen Trailer „Les Guignols de L'info" (ebenfalls ein Marathon-Morph) auf die Plätze.

Simulation

Vor größtenteils französischem Fachpublikum hatte Renaults Automobil-Simulation „Tasse de Thé" leichtes Spiel. Landschafts-Animation und Fahreigenschaften waren kaum von der Realität zu unterscheiden. Das plötzliche Auftauchen einer Teekanne mit ähnlich authentischem Fahrverhalten war das humoristische i-Tüpfelchen auf einer Simulation, die auch als Werbespot durchgegangen wäre. Auf Platz zwei die japanische „Rhapsody in Light & Blue", eine Lichtsimulation auf Kacheln, Metall und Oberfläche eines nächtlichen Swimmingpools, die in einem vielfarbigen Tanz der Scheinwerfer über und unter der Wasseroberfläche endet. Auf Platz drei die Fortführung des japanischen „Ancient City"-Serie, die in das antike Rom einlud.



Zu Besuch im antiken Rom: „Ancient Citys revisited" aus Japan

Fiction

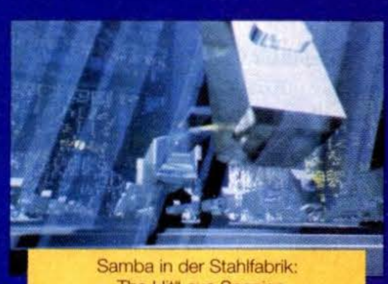


Wüste Träume eines Raumausstatters: „Intergalactic Interface" aus Japan

In dieser Kategorie ließen die Computer-Künstler ihrer Phantasie freien Lauf. Auf Platz drei ein Ausschnitt aus der schrulligen Pseudo-Dokumentation „Les Quarks", einer TV-Reihe um die physikalisch paradoxen Lebensformen des Comiczeichners Chris Schuiten. Überholt wurden die „Quarks" vom historischen Pomp der Breit-Leinwand-Produktion „Evolutioni", der die Fiat-Firmengeschichte mit Circus-Maximus-Rennen, Urknall und Da-Vinci-Anspielungen zelebrierte. Überragend das japanische „Inter-Galactic Interface", ein futurischter Möbeleinkauf, der den Betrachter in schamloser Länge durch Mikro- und Makrokosmos zoomt, in Zerstörunsorgien und psychodelischen Schöpferaktionen ausartet.

Schools & Universities

Hinter der Profi-Kokunrrenz mußten sich die Nominierungen dieser Kategorie weder technisch noch inhaltlich verstecken. Die volle Sympathie des Publikums erhielt ein Samba-klopfender Holzhammer, der als kreativer Aussenseiter in der Fabrik unerbittlicher Stahlwerkzeuge für Stimmung sorgt. Die monumentale Kulisse und der musikalische Kontrast der spanischen Produktion „The Hit" wurde nicht nur mit dem Hauptpreis in dieser Katergorie, sondern auch mit einem Special Award ausgezeichnet. Auf dem zweiten Platz gaben sich französische Studenten der Katerstimmung in der „49 bis rue de la Citadelle" hin. Der Kurzfilm (als einziger Beitrag auf einem PC entwickelt) endet mit einer Sturmböe, die den unglücklich verliebten Hauptdarsteller in die Realität zurückweht. Ohne Auszeichnung blieb „Harry", ein digitales Mörderspiel zwischen Art Deco, Kafka und Issac Asimov.



Samba in der Stahlfabrik: „The Hit" aus Spanien

MusicVideo

Der EG-Konkurrenz stellten sich Peter Gabriel („Steam" und „Mindblender"), sowie Popweichspüler Terence Trent D'Arby mit blumig-sanften Morphs. Platz drei ging an den französischen „Bandits" eine ruhige, wechselseitigen Schwarz-Weiß-Verwandlung zwischen Mann und Frau. In „Steam" dehnt und zerrt sich ein halb narzistischer, halb selbst-ironischer Peter Gabriel auf. Patriotismus und guter Geschmack des Publikums beförderten Sayagh Laurents unaufällige „Stand by me"-Interpretation auf den ersten Platz - musikalischer Witz statt lärmenden Effekten.



Zweimal Peter Gabriel in der Kategorie „Music Video": „Mindblender"





Stereoskopischer Tanz nach Douglas Trumbells Pfeife: Ausschnitt aus dem „Luxor"-Computertrip

Advertising

Vergleichsweise schwach besetzt war die Kategorie der reinrassigen Werbeclips, in der die robuste Volvo-Chassis seinen Fahrer vor den Folgen einer brutalen Katastrophen-Serie schützt (3.Platz) und Industrial Light & Magic´s Zinnsoldaten für Perrier auf den zweiten Platz marschierten. Die Nummer 1 war der neue Smirnoff-Clip „Message in a Bottle", eine Kamerfahrt durch das dekadente Publikum einer Luxus-Kreuzfahrt. Der versehentliche Blick durchs Wodkaglas verwandelt Halsschmuck in zischende Boas, Katzen in Raubtiere und gelangweilte Snobs in tappsige Pinguine. Damit sackte der englische Hersteller The Mill zugleich den Europa-Sonderpreis ein.

Tiefer Blick ins Wodka-Glas: „Message in a Bottle" wirbt für Smirnoff

Research

Diese Kategorie honoriert neue Animations-Techniken und war eine Sammelstelle der unterschiedlichsten Arbeiten aus den USA, Japan und Europa. Auf den zweiten Platz alberte sich Apples Beispiel einer Mimik-Übertragung auf verschiedene Schauspieler und sogar Objekte. Leider geriet „The Art of Talking Pictures" etwas zu geschwätzig: Nach der Katze, die dank Lippen-Synchronisation um einen trockenen Martini bittet, hätte man die folgenden Beispiele (rekursive Übertragung auf den Sprecher, um Drinks bittende Comicfiguren, Zaunlatten und Statuen) der Phantasie des Publikums überlassen sollen. Dem Sieger wäre Apple sowieso nicht nahe gekommen: Die Neuinszenierung des klassischen Jules Verne „20.000 Lieues sous les Mers" überzeugte durch die Einbindung eines echten Schauspielers (man „lieh" sich dessen Anatomie und Haut) und eine monumentale Computergrafik-Kulisse: Majestätische Luftschiffe schweben durch Häuserschluchten, die nächtliche Seine verwandelt sich durch ein auftauchendes U-Boot in ein surrealistisches Spiel der Farben und Reflektionen, via Kickstart beschleunigen nostalgische Unterwasser-Vehikel – der wichtigste Computerfilm des Jahres.



Die schönsten Bilder des Festivals: Die digitale „20.000 Meilen unter dem Meer"-Inszenierung

Special Effects

Der erste Preis in dieser Kategorie sowie der übergreifende „Grand Prix Pixel-Ina" gebührt den digitalen Effekten und 3D-Animationen von Industrial Light & Magic, die„Jurassic Park" vom schwachsinnigen Kleinkinder-Schocker zum Effekt-Film des Jahres machten. Zum Glück hat sich der MAN!AC-Kritiker die Spielberg-Produktion nicht im Kino gegeben – nach drei Tagen Imagina kennt man die Welt der Dinosaurier besser als zu Volkschultagen. Dem Dino-Bestseller dicht auf den Versen waren die Aus- und Zusammenschnitte der Theme-Park-Attraktionen „Journey to Technopia" und „Luxor". Letztere lockt mit Douglas Trumbells Regie, stereoskopischen Effekten und einer Rundum-Riesenleinwand die Besucher des gleichnamigen Hotels nach Las Vegas.



„Delicatessen"-Schöpfer Mark Caro schlägt zurück...

Art

Bildende Künstler finden Mut zur Computeranimation und bereichern die Kategorie „Art" mit einigen der schönsten Produktionen des Festivals. Ein überwältigender Ausschnitt aus dem Digi-Drama „D'apres le Naufrage" auf Platz drei, die zurückhaltend colorierten „Variations" auf Platz zwei und der siegreiche „Tableau D'Amour" entziehen sich jeglicher Beschreibung und bestechen durch Optiken und Einfälle, an denen traditionelle Medien scheitern. Lediglich dem Erstplatzierten ist die geringe technische und inhaltliche Eigenständigkeit zum lyrischen Vorjahres-Abräumer „Ex Memorandum" vorzuwerfen.



Durch das subjektive Auge des Computers: „Table au d'Amour", ein erotisch-grotesker Streifzug durch die Kunstgeschichte

3D-Animation

Die abschließende Kategorie lief auf derart hohem Nivéau, daß selbst die Tricks aus Disneys „Aladdin" (fliegender Teppich, brodelnde Lava und Löwenkopf-Monument) mit dem dritten Platz Vorlieb nehmen mußten. Den schwarzen Boxkampf-Humor in der Animation des „Delicatessen"-Schöpfers Mark Caro erklärten die Juroren zum zweiten Sieger, einen Ausschnitt aus der TV-Serie „Insektors" zum besten Beitrag der Kategorie. Den deutschen Kids ist's zu wünschen, daß Canal + und das französische Fernsehen ihre biomechanische Biene-Maja-Variante an einen der hiesigen TV-Sender verkaufen – jugendfreier Witz und übersprudelnde Phantasie verbinden sich im Insektor-Mikroversum zu einem rasant geschnittenen Öko-Science-fiction.



„KO Kid" ist eine Mischung aus Realfilm, Computertrick und geplätteter 3D-Animation.

aktive) Spielautomaten im Showscan-Format, die am Stand der belgischen Produktionsfirma Talent gezeigt wurden. Gegenüber liefen Ausschnitte aus CD-Projekten des grafikverliebten französischen Entwicklers Cryo („Dune") deren Boß Philippe Ulrich im angrenzenden Gebäude über das System-Chaos und die verpassten Chancen der europäischen Spieleindustrie referierte. Am gleichen Tisch: Landsmann Roland Oskian von Coktel, ein CD-ROM- und CD-I-Fan der ersten Stunde mit einem Entwicklungsreport zu „Inca". Auch im Abendprogramm um den „Pixel Prix INA" für herausragende Computerfilme erblickte der Besucher ein Videospiel-Logo: In der Kategorie „Research" demonstrierte Acclaims Advanced-Technology-Abteilung die Einbindung menschlicher Mimik, Anatomie und Bewegung in eine Computergenerierte Umgebung. Gegen die übermächtige Konkurrenz blieb Acclaims „Duel" jedoch ohne Auszeichnung.

SUPER NES

Aladdin dt	109.90
Bomberman dt	99.90
Bomberpaket dt	154.90
Buggs Bunny	139.90
Clay Fighter	139.90
Empire Strikes Back dt	139.90
Equinox dt	139.90
F1-Pole Position dt	139.90
Flashback dt	139.90
John Madden '94	129.90
King Arthur's World dt	99.90
Lemmings II	139.90
Lufia	139.90
Mechwarrior dt	139.90
Mega Man X dt	119.90
NBA Jam dt	139.90
NHL-Hockey '94 dt	119.90
Nigel Mansell dt	129.90
Paladin's Quest	139.90
Plok dt	89.90
Rock'N'Roll Racing dt	129.90
Secret of Mana	149.90
Shadow Run dt	139.90
Sky Blazer dt	129.90
Starwing dt	79.90
Street Fighter II Turbo dt	129.90
Super Mario Allstars dt	89.90
Super Turrican dt	99.90
Winter Olympics	139.90
Young Merlin dt	149.90
Action Replay Pro II dt	119.90
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
Fire-SFX-60Hz-Adapter	39.90
Super Scope PAL	ab 89.90

UMBAU 50/60Hz

Vorteile:

- Alle! Wirklich alle Spiele sind ab sofort lauffähig!
- Spiele werden 20% schneller!
- Keine lästigen "PAL-Balken" mehr...(das Bild füllt den gesamten Bildschirm aus)!

Und das ist NEU:

Speed it UP!... *Classic* **99.00**

Umbau inkl. Schachtverlängerung

So geht's:

- Grundgerät pur (ohne Netzteil und Joypads) einschicken.
- solange "Mensch ärgere Dich nicht" spielen.
- nach 3 Werktagen ist der Umbau fertiggestellt.

Das ist für uns selbstverständlich:

- Umbau Ihres Gerätes nur durch geschultes Fachpersonal.
- 1/2 Jahr Garantie auf den Umbau.
- Mitgeliefertes Zertifikat.

Do it Yourself:

- Vorgefertigter Bausatz mit ausführlicher Anleitung (nur für Bastelfreaks)

Speed it Up!... *Classic* **79.00**

MEGA DRIVE

Aladdin dt	119.90
Bubsy the Bobcat dt	89.90
F1-Racing dt	119.90
FIFA-Soccer dt	119.90
Landstalker dt Texte	129.90
Mega Turrican	119.90
Sonic III dt	139.90
The Ottifants dt	88.00
Toejam & Earl II dt Texte	119.90
VIRTUA RACING DT	266.00

(ab Mai - Jetzt reservieren!)

MEGA DRIVE II	189.00
RGB-Kabel MD I&II	39.90
6-Button Joypad dt	39.90
Adapter für us/jp-Spiele	39.90

MEGA CD II

Double Switch	124.90
Dune	119.90
Ground Zero Texas	129.90
Jurassic Park	119.90
Lunar - the Silver Star	114.90
Microcosm dt	139.90
NHL-Hockey '94 dt	99.90
Pirates Gold	129.90
Puggsy dt	119.90
Son of Chuck dt	109.90

MEGA CD II	509.00
CDX Adapter	109.90
Umbau 50/60Hz MDI	39.90
Umbau 50/60Hz MDII	59.90
RGB-Umschaltbox	ab 149.90

Street Winner II Joyboard

129.90

High-Speed 8-Bit Mikroprozessor - Programmierbares Autofeuer - Automatische Konsolenerkennung für MEGA DRIVE & SUPER NES - 8-Wege Präzisions-Steuerung (Mikroschalter)

0221 - 12 10 67 /68 /69

aRJay

NEO GEO

Grundgerät RGB oder PAL	739.00
Joyboard	119.00
Memory Card	59.00
T-Shirts	49.00
Art of Fighting II	369.00
Fatal Fury Special	339.00
Miracle Adventure	359.00
Samurai Shodown	369.00

Weitere NEO GEO Titel am Lager

PANASONIC 3DO

Grundgerät NTSC	1489.00
inkl. RGB-Umbau	1789.00

3DO-Spiele am Lager

ZEITUNGEN

Electronic Gaming Monthly	17.50
Game Fan	15.00

Wir bieten Ihnen auch einen Abo-Serice für beide Magazine.

JAGUAR

Grundgerät PAL	599.00
Grundgerät RGB	699.00
Joypad	59.90

Jaguar Spiele am Lager

TURBO GRAFX

das ist der Rest!!!

Grundgerät inkl. Netzteil, Kabel und 10 Spielen 299.00

aRJay-Games

Ebertplatz 2 - 50668 Köln

Telefax: 0221 - 12 56 76

Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,- Versandkosten. Bestellungen bis 16:30 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen können ohne vorherige Absprache nicht mehr angenommen werden.

Gebt Euch den WAHNSINN – jeden Monat

Als kleines **Geschenk** schicken wir Euch mit Beginn Eures Abos unsere Erstausgabe (11/93) mit den Unterschriften aller Redakteure. Wenn Ihr Glück habt, bekommt Ihr sogar einen der seltenen Fehldrucke!

Klar lohnt sich für MAN!AC der Weg zum Kiosk am Ende der Welt. Falls Ihr aber keine Lust habt, Eure Konsole für ein paar Minuten alleine zu lassen und Euch generell gerne bedienen laßt, tragen wir Euch die MAN!AC auch hinterher. Wenn Ihr uns den Coupon ausgefüllt zurückschickt und brav die Rechnung bezahlt, erhaltet Ihr jedes Heft früher als die Konkurrenz, blickt schneller durch und seid informiert, noch bevor die anderen etwas gecheckt haben. Neben Muskelkraft und Nerven (falls MAN!AC mal wieder ausverkauft ist) spart Ihr mit dem Abo im Vergleich zum Einzelverkaufspreis am Kiosk auch noch bares Geld!

Euer MAN!AC-Abo läuft ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann automatisch um ein weiteres Jahr. Natürlich könnt Ihr das Abo zum Ablauf eines Jahres kündigen, indem Ihr uns rechtzeitig (spätestens drei Wochen vor Ablauf) schriftlich Bescheid gebt.

Euer Abo bestellt Ihr bei:

Cybermedia Verlags GmbH
Aboservice
Wallbergstr. 10
86415 Mering

MANIAC ABO-SERVICE

Ich will **MAN!AC** für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren. Der Abopreis beträgt **64,90 Mark** (europäisches Ausland aufgrund erhöhter Portogebühren 74,90 Mark).

Als erstes Heft meines Abos möchte ich Ausgabe ___/94 erhalten!

Das Abonnement beginnt mit Bezahlung der Rechnung, die ich nach der Rücksendung dieses Coupons vom Verlag erhalte.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum/1. Unterschrift
(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

Widerrufsrecht: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum/2. Unterschrift
(damit bestätige ich die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts)

Ich will folgenderweise bezahlen (bitte ankreuzen):

☐ Bequem per Bankeinzug
Konto-Nr.:
Bankleitzahl:
Kreditinstitut:

☐ gegen Rechnung

MAN!AC 4/94



Wenn Ihr eine ältere Ausgabe von MAN!AC (11/93, 12/93, 1/94, 2/94 oder 3/94) nachbestellen wollt, schickt uns Eure Bestellung per Brief zusammen mit einem Scheck oder Briefmarken. Pro Ausgabe zahlt Ihr 5,90 Mark, zur Gesamtsumme addiert Ihr bitte noch 2 Mark Versandkosten.


Belgien bfr 123,- Dänemark dkr 23,- Frankreich FF 20,- Griechenland Dr 820,- Luxemburg Lfr 123,- Niederlande hfl 6,70 Österreich öS 45,- Schweiz sfr 5,90- Spanien ptas 460,- Italien Lit 5,500
DAS COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN
PLAY TIME
DM 5,90
WIEDER DABEI: GAMEBOY UND 8-BIT!
EVT 9.3.1994
4/94
COMPUTEC VERLAG
JETZT NEU!!!
32 Seiten mit
zum Sammeln!
TIPS & TRICKS
Strategie pur!
Battle Isle 2
Amiga-Zauber!
Simon the Sorcerer
Comeback!
Sonic 3
LESEPROBE
DIE ZUKUNFT DER
3D-SPIELE
MITGEWINNEN! PREISE IM WERT VON ÜBER DM 10.000,-



Müde der Flugsimulationen und Adventures? Wer mit seinem PC auch Actionspiele von gleicher Qualität wie die unzähligen Konsolen- und Automatenspiele zocken möchte, kann jetzt endlich aufatmen: Nach Mortal Kombat PC kommt demnächst ein Beat ´em Up von Mirage auf den Markt, das ebenfalls den hohen Ansprüchen an ein Automatenspiel gerecht werden soll.

Von Thomas Borovskis

Für Beat ´em Up-Spiele war der PC bislang noch als ungeeignete Plattform verschrien. Da den IBM-Kompatiblen jede Art von standardisierten Grafikchips fehlt, die die schnelle Ausgabe von Bitmap-Feldern auf dem Bildschirm übernehmen ("Blitter"), war dieses Vorurteil auch lange Zeit gerechtfertigt. Spätestens seit sich der 486er bei uns zum regelrechten Volkscomputer entwickelt hat, ist das aber anders: Die fehlende Konzipierung des PCs als reinrassiger Spielecomputer wird in den

● *Rise of the Robots oder Money for Nothing? Der sympathische Zeitgenoss[e] oben kommt nicht aus einem Musikvideo, sondern aus den Electrocorp-Fabrikhallen.*

CD-ROM Beat 'em Up

RISE OF THE

■ Hersteller: Mirage . Preis ca.: DM 130,- ■





Wohnzimmern der PC-User inzwischen durch MegaHertz-Zahlen wettgemacht, von denen der Amiga, das Super-NES und das Mega Drive nur träumen können. Virgin machte mit der PC-Version von Mortal Kombat erst vor wenigen Wochen einen guten Anfang. Das bekannte Prügelspiel unterscheidet sich in puncto Spielbarkeit um keinen Deut von den Sega- und Nintendo-Versionen. Jetzt möchte Mirage mit einem ähnlichen Gröhler dem noch eins draufsetzen: Rise of the Robots soll ein Beat ´em Up-Hit für schnelle PCs mit CD-ROM-Laufwerken werden.

Maschine gegen Menschmaschine

Als Hintergrund für das Action-Spektakel wurde ein finsteres Endzeit-Szenario erdacht: In den Produktionshallen des mächtigen Electrocorp-Konzerns wird die Rationalisierung





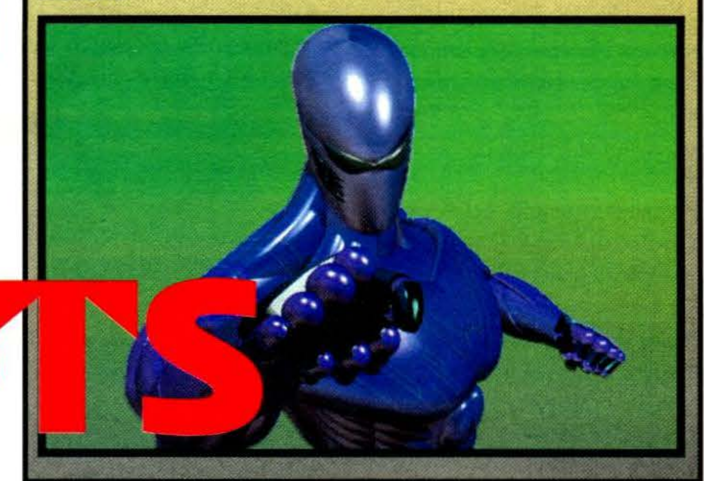
● ***Solche Kampftechniken kennt man aus vielen anderen Actionspielen. Aber... wißt Ihr vielleicht, wie man einem Roboter eigentlich Karate beibringen kann?***



● ***Der Cyborg im Zweikampf mit dem Builder Droid: Der Roboter mit der Gorilla-Statur ist zwar relativ langsam auf den Beinen, hat aber einen Wumms, der selbst einen Panzer umhaut.***

Der Cyborg

Das Electrocorp Cybernetic Organism Model ECO35-2. Ein Mensch wurde als Herzstück für diesen Roboter verwendet. Lange Experimentierreihen waren notwendig, bis ein Körper gefunden wurde, der die künstliche Körperhülle nicht abstößt. Der Cyborg ist in der Lage, normal zu sprechen, hat darüber hinaus aber zahlreiche elektronische Kommunikationssysteme integriert, die eine ständige Funkverbindung mit dem Electrocorp-Rechenzentrum gewährleisten. Der Cyborg hat im Gegensatz zu seinen Kontrahenten den Vorteil, daß er sowohl auf seine menschliche Intelligenz als auch auf seine umfangreichen elektronischen Datenbanken zugreifen kann. Die Außenhülle des Cyborgs besteht aus einer verchromten endotechnischen Schildsubstanz.



ROBOTS

auf einen neuen Höhepunkt getrieben. Die wenigen Ingenieure, die die Produktion von Militär- und Industrierobotern überwachen, sollen nämlich durch einen künstlichen Superroboter, den Supervisor, ersetzt werden. Leider schleicht sich in dessen Schaltkreise ein übles Virus ein, das den Supervisor plötzlich zum eigenständig denkenden Individuum werden läßt. Der Maschinenmensch dreht durch und bringt alle Roboter in dem gigantischen Firmenkomplex unter seine Befehlsgewalt. Um die Bedrohung abzuwenden, entwerfen die Electrocorp-Wissenschaftler einen Cyborg, der mit seinem menschlichen Gehirn resistent gegen die Angriffe des "Ego-Virus" ist. Der Cyborg wird auf das Fabrik-Gelände eingeschleust, um jeden infizierten Roboter einzeln lahmzulegen.



VOM ENTWURF ZUM KAMPFDROIDEN

Alle beteiligten Roboter wurden zunächst als Rohskizze auf dem Papier entworfen. Die spezifischen Daten und Ausmaße jedes einzelnen Droiden wurden Gliedmaß für Gliedmaß in ein CAD-Programm eingespeist. In vier Arbeitsstufen entsteht so aus einem relativ unspektakulären Drahtgitter ein voluminös wirkendes 3D-Bild.





Allein oder zu zweit?

Unter der schillernden Verpackung der Science Fiction-Story steckt ein Beat ´em Up, wie es von anderen Herstellern bekannt ist: Die beiden Gegner stehen sich gegenüber und das Kampfgeschehen wird am Bildschirm in der Seitenansicht dargestellt. Rise of the Robots wurde für einen oder zwei Spieler ausgelegt. Für die Steuerung der Kampfroboter wird vom Hersteller der Joystick empfohlen, aber auch die PC-Tastatur kann von beiden Spielern dafür hergenommen werden. Der Spielaufbau ist hier bei weitem nicht so simpel wie bei vielen anderen Actionspielen: Im Zwei-Spieler-Modus zeigt sich zwar das gewohnte Bild (man kann eigentlich nur immer und immer wieder gegeneinander antreten), im Single Player-Mode eröffnet sich dem Spieler aber eine durchgehende Storyline. Zunächst ist die Wahlmöglichkeit zwischen drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden vorgegeben. Umfangreiche Zwischensequenzen in SuperVGA-Grafik begleiten den Spieler dann durch insgesamt sechs verschiedene Spielsektionen. Von Abschnitt zu Abschnitt begegnet der Cyborg immer stärker werdenden Gegnern. Den Anfang macht ein relativ ungefährlicher Laderoboter, der zwar über enorme Kräfte verfügt, aber sich dermaßen langsam bewegt, daß er keine ernstzunehmende Gefahr darstellt. In den nachfolgenden Abschnitten begegnet der Spieler dann den etwas härteren Droiden - dem Builder Droid, dem Crusher Droid, dem Soldier Droid und dem Fighter Droid. In der letzten Episode steht der Cyborg dann dem Supervisor persönlich gegenüber - ein Duell, das wegen der "Morphing"- Fähigkeit beider Kontrahenten grafisch ganz besonders spektakulär in Szene gesetzt wurde.



Gekämpft wird dabei nicht etwa mit Laserpistolen, sondern allein mit den blanken Greifarmen. Viele der beteiligten Roboter, etwa der Builder (ein einfacher Industrie-Droid), sind nicht speziell für Kampfzwecke ausgelegt und daher relativ leicht besiegbar. Andere hingegen, wie beispielsweise der Fighter Droid, sind für den Einsatz in kriegerischen Auseinandersetzungen konstruiert und beherrschen teilweise sogar fernöstliche Kampfkünste.

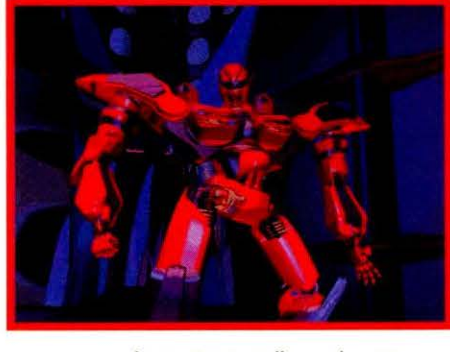
● ***Brillante SuperVGA-Grafik sowohl während der Kampfszenen als auch dazwischen. Insgesamt summieren sich mehr als 400 MByte auf der CD-ROM.***



"Perfect Game Completion"

Für die Lösung des Spiels gibt es zwei verschiedene Wege: Wer alle Gegner besiegt, ohne die Roboter gänzlich physisch zu zerstören, kommt zwar auch bis zum Supervisor vor und kann ihn überwältigen, das Ego-Virus lebt dann aber im Computersystem weiter und das Spiel ist sozusagen nur halb geschafft. Das Spielziel, nämlich die Eliminierung des Virus,



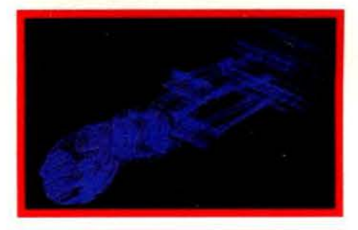


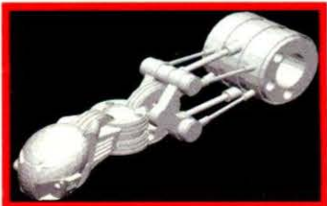
ist erst dann erreicht, wenn der Gegner jeder einzelnen Etappe mit einem "Final Destruction Blow" völlig zerlegt wurde. Dieser finale Schlag ist exakt in dem Moment auszuführen, in dem der gegnerische Droid zwar kampfunfähig ist, aber immer noch über genug Energie verfügt, das Ego-Virus ins Electrocorp-Netzwerk einzuschleusen. Den empfindlichsten Punkt jedes Droiden gilt es allerdings erst durch Trial-and-Error herauszufinden. Der Weg zur perfekten Erfüllung des Spielziels ist also sehr, sehr weit...



Schläge und Tritte

Das Repertoire an Schlägen und Tritten soll bis zur vollständigen Fertigstellung der CD-ROM auf zwölf Techniken pro Roboter ausgebaut werden. Die Beta-Version, die uns bis jetzt vorliegt, hat leider noch eine sehr begrenzte Anzahl an Schlägen, die sich allerdings sehr exakt und schnell am Gegner anbringen lassen. Um den Spieler nicht zu überfordern, wurde übrigens völlig auf diagonale Joystickbewegungen verzichtet: Alle Techniken, auch Spezial-Schläge, sollen über schnell hintereinander ausgeführte Knüppelbewegungen in die vier Himmelsrichtungen erreicht werden können. Lassen wir uns davon also überraschen!









• 3D Visual Contouring: Aus dem Drahtgittermodell eines Körperteils wird ein plastisches Bild mit Licht- und Schatteneffekten.

Was braucht man?

Erscheinen wird Rise of the Robots zunächst für den PC in zwei verschiedenen Versionen, eine Umsetzung für das Sega Mega CD ist in absehbarer Zeit allerdings auch geplant. Die erste PC-Version wird speziell für etwas schwächere Rechner - 386er ab 20 MHz aufwärts sowie 2 MByte RAM - entwickelt, während die "große", technisch bedeutend spektakulärere Version erst auf einem 486er mit 33 MHz (oder mehr) und 4 MByte RAM lauffähig sein wird. Der Vorteil der HiTech-Version sind detaillierte SuperVGA-Grafiken in einer Auflösung von 640 auf 480 Bildpunkten in 256 Farben, während sich der Käufer der anderen Version mit 320 x 200 Pixeln am Bildschirm zufriedengeben muß. Ein Double Speed-Laufwerk wäre auch zu empfehlen.

Fortsetzung aus MAN!AC 3/94

































Zeichnung: Armin Mühsam • Story: Andreas von Lepel

to be continued...

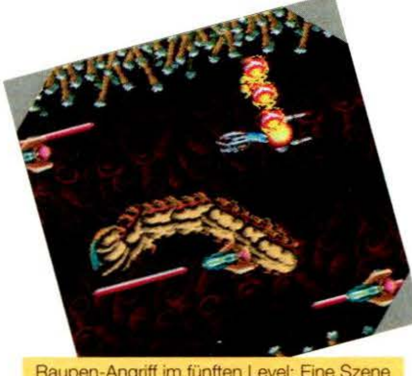
HERO

Dem gelegentlichen Spielhallen-Besucher gingen die Augen über, als Irems "R-Type" 1987 zum ersten Mal losscrollte: Blitzsaubere Science-Fiction-Grafik mit bedrohlich animierten Kampfrobotern, phallischen End-Wesen und bildschirmfüllenden Explosionsketten waren der Blickfang, die brutale Feuerkraft des R-Type-Raumschiffs der größte Spielanreiz. Wer sich in das Labyrinth aus schwer verteidigten Stahl-Tunnel, unheimlichen Weltraum-Höhlen und wildwuchernder galaktischer Fauna wagte und konzentriert jeden auftauchenden Gegner zerschoß, besaß bald das bestgerüstetste Kampfschiff der Videospielwelt: Vorne ein vierfach mit Kanonen bestücktes, semi-intelligentes Schutzschild, zwei Torpedo-Schächte mit Fire-and-Forget-Raketen, ein Pärchen freischwebender Mini-Satelliten und eine allesvernichtende Plasma-Kanone. Dauerfeuer kannte der Automat nicht: Wer seinen Finger beharrlich auf dem Feuerknopf hielt, ließ eine Energieleiste am unteren Bildschirmrand anwachsen. Hatte das R-Type-Kampfschiff genügend Power für eine Super-Salve gesammelt, wurde der Feuerknopf wieder losgelassen. Die Super-Salve durchschlug Endgegner-Panzerungen und fetzte ganze Angriffstaffeln von der Bildfläche. Beamschuß statt Dauerfeuer - das war die größte Neuerung, die "R-Type" der Spielewelt brachte. Doch auch die wuchtigen Endgegner des Irem-Automaten und der legendäre dritte Level, der aus einem einzigen Riesenschlachtschiff bestand, sollten die japanischen Spiele-Programmierer nachhaltig inspirieren.

SPIELOGRAFIE

1987	R-Type (Automat)
1988	R-Type (Sega Master System)
1989	R-Type 1 (PC-Engine, Japan)
1989	R-Type 2 (PC-Engine, Japan)
1989	R-type 2 (Automat)
1990	R-Type (Game Boy)
1991	Super R-Type (Super Nintendo)
1991	R-Type Complete CD (PC-Engine, Japan)
1992	R-Type 2 (Game Boy)
1993	R-Type Leo (Automat)
1994	R-Type 3 (Super Nintendo)

Die wichtigste Heimumsetzung erschien als "R-Type 1" für die PC-Engine, die Anfang 1989 erst drei Monate auf dem japanischen Markt war. Die Version auf superflachem 2 MBit-Cartridge glich dem populären Automaten bis auf den Pixel und half der PC-Engine bei ihrem Kampf gegen das marktbeherrschende NES. "R-Type 1" enthielt die ersten vier Levels des Automaten, die fehlende vier wurden drei Monate später auf einer zweiten HuCard nachgeschoben. Insgesamt gelten die ersten Levels als die stärkere Hälfte von R-Type, spätere Welten fallen inhaltlich und grafisch etwas ab.



Raupen-Angriff im fünften Level: Eine Szene aus der unübertroffenen PC-Engine-Version, die auf zwei Modulen ausgeliefert wurde.

Geduldiges Laden statt Dauerfeuer: Im umstrittenen Nachfolger fegte ein Super-Beamschuß die Feinde vom Bildschirm.

Ende der 80er Jahre erschien der langerwartete Nachfolger: ein Automatenmonster, das in einer Luxusversion mit Riesenmonitor in die Spielhallen gestellt wurde. Bis heute ist es umstritten, ob "R-Type 2" besser war, als der unvergeßliche Vorgänger – dessen Erfolg konnte die Fortsetzung trotz eines Super-Beamschußes (doppelte Wartezeit, aber auch doppelte Feuerkraft) nicht wiederholen.

Zu Recht vergessen ist R-Types erster Feindflug auf dem Super Nintendo: Als eines der frühen Spiele für die damals neue Nintendo-Konsole war die Erwartungshaltung der Fans immens – das technisch bedenkliche, spielerisch ziemlich verhunzte "Super R-Type" lag um Lichtjahre darunter.



Unfair und zäh: 1990 frustrierte das erste Super Nintendo-"R-Type" die internationale Fangemeinde.

Eine getreue Schwarz-Weiß-Kopie des Erstlings wurde 1990 für den Game Boy veröffentlicht und machte den Fans deutlich mehr Spaß als der Super-Nintendo-Schwager. Auch die Handheld-Fortsetzung von 1993 lag spielerisch nah am Automaten-Vorbild.

Vor einem Jahr landete "R-Typ Leo" in den Spielhallen. Bis auf das Spielprinzip und die Form des Raumschiffes war alles anders: Der Beamschuß und der klassische Front-Satellit wurden wegrationalisiert, dafür gab's endlich einen Zwei-Spieler-Modus. Ein guter, effektgespickter Automat, der leider zu einer Zeit erschien, als Shoot 'em-Ups bereits ins Abseits drifteten.



Solider Ballerspaß- mit nostalgischem Flair: Irems neues "R-Type 3" auf dem Super Nintendo.

Irems brandneues "R-Type 3" ballert sich durch ein überarbeitetes Extrawaffensystem und spannenden Levelaufbau in die Action-Elite, kann das klassische R-Type aber weder ersetzen noch verbessern. Zumindest erinnern ein paar bullige Endgegner an die guten, alten Tage, als die Obermotze und Extrawaffen erwachsen wurden. Denn nach R-Type begann bereits der Abstieg der Shoot 'em Ups – kein Horizontal-Scroller konnte bis heute eine echte Neuerung bringen.

R-Type

MAN!AC



BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
REDAKTION MAN!AC • WALLBERGSTR. 10
86415 MERING

Mortal Kombat, Blood-Cheats und kein Ende: Nachdem die Super Nintendo-Gemeinde das Fehlen der Splatter-Effekte verdaut hat, locken einige Händler mit einer "unzensierten" Japan-Version. Um die 200 Mark dürft Ihr anlegen, um doch noch in den Blut-Genuß zu kommen. Vergeßt es! Die Fernost-Version ist mit den USA- und Europa-Modulen fast identisch, absolut Splatter-frei und den unverschämten Preis nicht wert.

Ich will Goro!

Ihr seid die beste Zeitschrift im Konsolenbereich – Euch gilt es zu schlagen. Man nehme z.B. den "Super Street Fighter 2"-Bericht oder den Artikel zu "Mortal Kombat 2" in der Ausgabe 2/94. Von dieser Fortsetzung seid Ihr zwar nicht so begeistert, aber da mich der erste Teil fasziniert hat, weiß ich bereits, was ich mir am 13.9.94 kaufen werde. Noch drei Fragen:
Ich habe "The Chaos Engine" schon auf dem Amiga (Hört auf zu lachen!). lohnt es sich für mich, mir das Spiel auf dem Super Nintendo zuzulegen?
Kann man bei Mortal Kombat 2 mit Goro antreten?
Warum habt Ihr in Eurem Joypad-Test nicht das Ascii-Pad getestet? Das Patriot-Pad hat wiederum eine Technik-Punktzahl von 4 eingeheimst, ist laut Aussage von aR-Jay aber so mies, daß sie es aus dem Programm geschmissen haben. Was sagt Ihr dazu?

Boris Cziep, Tauperlitz

"Chaos Engine" und "Soldiers of Fortune" sind nahezu identisch – wer das Spiel auf dem Amiga hat, kann auf die Modulversion verzichten. Bei "Mortal Kombat 2" dürft Ihr nicht mit Goro spielen, da diesmal nur sein Zwillingsbruder Kintaro antritt. Das Patriot-Pad verbindet die nützlichen "Street Fighter 2"-Features mit einer soliden Technik und günstigem Preis. Das ascii-Pad ist leider zu spät eingetroffen, aber ebenfalls empfehlenswert.

Die Zukunft?

Warum ist Axel Bialke eigentlich nicht in Japan geblieben, anstatt hier über den Atari Jaguar herzuziehen. Daß Ihr den Jaguar mit dem Amiga CD 32 in die gleiche Kategorie (Außenseiter) steckt, ist ja wohl das Allerletzte! Er gehört zumindest zu den Herausforderern. Tatsache ist doch, daß alle anderen um ein Jahr hinterherhinken. Nintendo ist seit Erscheinen des Jaguars ganz schön in Bedrängnis geraten und prahlt wie wild mit einer natürlich noch besseren Konsole. Außer einem Vertrag mit Silicon Graphics haben sie allerdings noch nicht viel auf die Reihe bekommen!
Und was die Software-Zukunft angeht: Ich kann gut auf die Japs-Firmen verzichten. Es gibt genug gute amerikanische und englische Softwarehäuser. Nach Eurem Bericht habe ich mir den Jaguar übrigens gekauft.

Frank Diefenbach, Saarbrücken

Mit Interesse habe ich Euren "Future Shock"-Artikel (MAN!AC 2/94) gelesen. Leider mußte ich feststellen, daß Ihr nicht genau die Wahrheit schreibt! Ihr behauptet, daß in Frankreich keine Software für den Jaguar produziert wird. Lest Euch dazu mal meine beigelegte Entwickler-Liste durch!
Das gleiche schreibt Ihr auch über US-Firmen – auch hier verweise ich auf meine Liste. Wie in der amerikanischen Fachpresse zu lesen, interessiert sich selbst Capcom für ein Jaguar-Entwicklungssystem. Hier meine komplette Developer-Liste:
21st Century Entertainment, Accolade ("C.Barkley Basketball", "Al Michaels Hardball"", "Bubsy"), Activision ("Beyond Zork"), All Systems Go, Anco ("Kick Off"), Argonaut, Atari, Attention to Detail, Beyond, Brainstorm, Dimension Technologies, Eurosoft, Gremlin ("Zool 2"), Hand Made, High Voltage, id ("Doom"), Imagitec, Interplay, Krisalis, Llamasoft, Loriciel, Maxis, Microids, Microprose, Midnight, Millenium, Ocean, Park Place, Phalanx, Rebellion, Retour 2048, Silmarils, Telegames, Tiertex, Titus, Tradewest, U.S. Gold, Ubisoft, Virgin.

Björn Bernbom, Husum

Angriff der Killer-Protestbriefe: Unser "Zukunft"-Artikel hat (vor allem) unter den Atari-Fans Entrüstung ausgelöst. Björns Liste in Gottes Ohr – wir befürchten jedoch, daß viele der Jaguar-Zusagen bereits einer realistischen Kalkulation gewichen sind. Nur ein Teil der Versprechen wird sich in konkrete Spielprojekte verwandeln.

Mega CD & Danach

In Eurem "Future Shock"-Artikel habt Ihr das Saturn erwähnt. Wenn diese Konsole in einem Jahr erscheint, brauche ich dann ein Mega CD für den Betrieb des Saturn?

Martin

Man könnte doch eigentlich SNK-Spiele wie "Fatal Fury" oder "Samurai Shodown" mit Original-Grafik und -Sound auf dem Mega CD 'rausbringen. Nach dem Artikel in einer Eurer ersten Ausgaben wäre das doch technisch möglich, oder? Außerdem fänden auf einer CD doch eine ganze Menge normaler Mega-Drive-Spiele Platz – für uns Zocker wäre das super.

Benni Trogisch, Rödermark

Mit der CD-Spielesammlung hast Du recht – theoretisch passen alle Mega-Drive-Module auf nur zwei CDs! In den USA ist ein CD-Sampler mit fünf alten Spielen erschienen. Leider befindet sich darunter ein Spiel, das in Deutschland auf dem Index steht, sodaß die Spielesammlung hierzulande nicht veröffentlicht wird. Was Deinen Ruf nach Neo-Geo-Umsetzungen angeht, müssen wir Dich enttäuschen: Technisch lassen sich weder die Grafik noch der Sound von "Fatal Fury", "Samurai Shodown" & Co auf Mega CD umsetzen. Die CD kann nur als Speichermedium dienen, nicht aber die zahlreichen Spezialchips des Neo Geo ersetzen. Zu Martins Frage nach dem Saturn: Saturn und Mega CD werden nicht miteinander kombinierbar sein.

Ich bin 27 und im Besitz von Mega Drive und Super Nintendo, 16:9 Fernseher und Dolby-Surround-Anlage. Auf letztere bezieht sich meine Frage: Welche Spiele sind Dolby Surround codiert?

Dirk Hinkelmann, Wuppertal

Als "Dolby Surround"-tauglich gekennzeichnet sind lediglich die Super-Nintendo-Spiele "King Arthur's World" und "Super Turrican". In einigen Konami-Spielen werden ebenfalls Surround-Effekte vermutet. Sicher ist, daß alle neueren Neo-Geo-Spiele Deine Surround-Anlage unterstützen.

LAST RESORT

Mortal Andy ist unterwegs, Euch für alle nicht eingesandten Tips zu bestrafen! Wenn Ihr seinen beiden scharfen Küchenmessern entgehen wollt, schickt Ihr uns Eure Lösungen, Karten, Codes und Ratschläge, noch bevor andere den Endgegner des ersten Levels sehen...



Wer macht mit?

Seitenweise Tips & Tricks und einen großen Players Guide haben wir diesmal zusammengestellt. Wenn auch Ihr brandheiße Cheats ausgetüftelt habt, winken bei Abdruck bis zu 500 Mark Belohnung. Bitte schickt uns nur Eure eigenen Tips – aus amerikanischen Magazinen abschreiben können wir auch. In diesem Fall gibt's natürlich kein Honorar – genauso bei Tricks, die wir bereits selbst herausgefunden haben.

Die Regeln

1. Karten (auch farbig) nur auf unliniertes Papier zeichnen.
2. Kontonummer, Kreditinstitut und Bankleitzahl nicht vergessen.
3. Nur eigenhändig ausgeknobelte Tips zu 16-Bit-Spielen einschicken.

Tips & Co. gehen an:
Cybermedia Verlags GmbH
Redaktion MAN!AC
Tips & Tricks
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Young Merlin

SN

Sieben Spielstufen müßt Ihr überstehen, bevor Ihr dem Obermotz auf die Pelle rücken könnt. Natürlich kennen wir schon alle Paßcodes für die einzelnen Acts. Wenn Ihr trotzdem nicht weiterkommt, wartet Ihr auf die nächste Ausgabe: Winnie hat in nächtelanger Arbeit einen großen Players Guide mit umfangreichem Kartenmaterial zusammengebastelt...

Act	Code
Act 1:	R B B Y Y B B B Y B B L B B B B
Act 2:	B Y L X R B B B Y Y B ▶ Y Y B B
Act 3:	X X ▶ R R ▶ Y B L X R ▶ ▲ Y B B
Act 4:	▶ L B L R ▶ Y B R Y Y ▶ ▲ R B B
Act 5:	B L B ▲ R ▶ Y B R Y Y ▶ ▲ R B B
Act 6:	B Y L ▶ R ▶ R Y Y R Y X ▲ R X B
Act 7:	Y ▶ ▶ ▼ R ▶ ▼ Y Y Y Y B Y R ▼ B

Final Fight 2

SN

Wenn Ihr im 2-Spieler-Modus mit den gleichen Figuren antreten wollt, drückt Ihr im Titelbild ↓, ↓, ↑, ↑, →, ←, →, ←, dann L und R gleichzeitig. Jetzt müßte das Titelbild die Farbe ändern.

↓ ↓ ↑ ↑ → ← → ← L + R

Puggsy

MD

Die unendliche Geschichte: Um Psygnosis' Puggsy durchzuspielen, braucht Ihr viel Geduld. Hier die Paßwörter:

Level 1	377	501	370
	673	776	111
	750	561	240
Level 2	337	501	370
	673	766	133
	740	661	244
Level 3	337	503	170
	653	766	133
	740	221	244
Level 4	377	503	170
	656	764	533
	740	201	244
Level 5	377	513	170
	654	624	533
	712	241	244
Level 6	376	513	120
	650	624	537
	710	241	244
Level 7	372	513	522
	650	634	537
	710	341	254
Level 8	152	413	120
	650	634	537
	740	301	314
Level 9	302	653	114
	300	625	537
	721	605	314
Level 10	302	653	103
	650	634	577
	721	604	114
Level 11	300	653	103
	654	636	573
	623	214	114
Level 12	300	653	103
	254	316	573
	623	216	114
Level 13	340	652	503
	254	307	567
	261	316	114

Crescent Galaxy

JAGUAR

Wenn Ihr im Titelbild auf dem ersten Joypad die Zahlenkombination " 1 1 9 3 " eingebt, könnt Ihr über Joypad 2 folgende Features auslösen:

OPTION	Abschnitt erledigt
A + ←	Hintergrund scrollt langsamer
A + →	Hintergrund scrollt schneller
B + ←	Vordergrund scrollt langsamer
B + →	Vordergrund scrollt schneller
Taste "0"	Soundeffekte anwählen
Taste "*"	Soundeffekte abspielen
Taste "1"	Schüsse stärker
Taste "2"	Raketen stärker
Taste "3"	Planet durchgespielt
Taste "4"	Unzerstörbarkeit

Wing Commander

SN

Um eine Mission anzuwählen und gleichzeitig die Unverwundbarkeit einzuschalten, drückt Ihr auf dem zweiten Joypad L, R, SELECT und START.

L R "SELECT" "START"

Fatal Fury Special

NG

Der Soundtest erscheint, wenn Ihr im Pause-Modus A, B, C, D, A drückt. Musik hört Ihr ab "0023", mit C und D sowie dem Stick wird gewählt.

"START" A B C D A

Robocop vs. Terminator

SN

Zum blutigen Gemetzel der beiden Superhelden Robocop und Terminator haben wir alle Paßwörter parat.

Level 2	DLTC
Level 3	TPST
Level 4	MWSX
Level 5	BSHK
Level 6	HKFL
Level 7	SKTR
Level 8	SKMD
Level 9	DRFT
Level 10	SKNN
Level 11	MWFX

Super Battleship

SN

Ein bis drei Missionen erwarten Euch pro Level von "Super Battleship". Wie Ihr einen der acht Spielstufen anwählt, verraten wir Euch...

Level 2	C31D5
Level 3	32FH42
Level 4	7159BG
Level 5	0007207
Level 6	BDFHGF4
Level 7	012745F
Level 8	F2F406F8

Populous 2

MD

Statt Euch mit unendlich langen Listen zu schocken, drucken wir nur die Codes zu den interessantesten Levels von "Populous 2" ab.

Level 103	WOAGAG
Level 170	ALDOAT
Level 300	MEAGAB
Level 343	SIHOAD
Level 400	QUABAG
Level 451	ACTTAC
Level 503	MNCCAB
Level 565	CCSUAT
Level 599	SIWOAF
Level 654	UGMOAD
Level 706	LOOMAC
Level 744	ATOMAB
Level 813	UPMOAT
Level 901	AKTH
Level 999	WOITAB

Alle Erfahrungspunkte:
ADKITAIBVGSERGUX

Jungle Strike

MD

In der ersten Mission dieses EA-Klassikers müßt Ihr Terroristen darin hindern, den Präsidenten der Vereinigten Staaten zu killen. Ihr startet in Washington und kommt während Eures Fluges auch am Finanzamt (an den Buchstaben "IRS" zu erkennen) vorbei. Legt Ihr das Gebäude in Schutt und Asche, bekommt Ihr 400.000 Punkte!

Lawnmower Man

Colin Brown aus England hat uns drei Cheats zu den spannenden Abenteuern des Rasenmähermanns übermittelt. Zuerst müßt Ihr den Cheat Mode aktivieren, indem Ihr im ersten Level pausiert. Drückt jetzt B, R, A, SELECT, SELECT, Y, A, B, Y, A und B. Um die Level anzuwählen, drückt Ihr wieder im Pause-Modus A, L, L; unendlich Leben erlangt Ihr mit R, A, SELECT und Y. Drückt Ihr Pause und Button A in einer virtuellen Welt, gelangt Ihr zum Ausgang.

Game Mage

Ab sofort drucken wir statt den Codes für das Action-Replay-Pro einen Haufen neuer Zahlenkombinationen für das komfortablere Game Mage ab. Mehr zu diesem nützlichen Mogelmodul erfahrt Ihr übrigens in MAN!AC 2/94.

Addams Family 2
5972BEA6 A017E unendlich Energie
C00ABEA5 7227E unendlich Leben

Aladdin
BC62BEB0 43F76 unendlich Äpfel
4612BEA7 EA876 unendlich Leben
7692BEA5 51FCF 20 Continues
71B2BE94 A8D5B Unverwundbarkeit

Cool Spot
3472B6B7 8087E unendlich Energie
6E0AB6B1 2C97E unendlich Leben
467AB6A6 3BE7E unendlich Zeit

Goemon 2 (Japan-Import)
87F54169 9E3CE unendlich Leben
2E4D416B 29ACE unendlich Energie (1)
7D4E418C AD789 unendlich Energie (2)

Mega Man X (Japan-Import
044D411A 80189 unendlich Energie

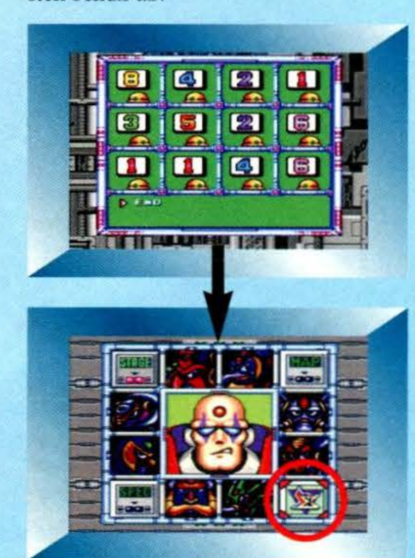
Out to Lunch
A30ABEA5 FF07E unendlich Leben
587ABEA5 8A07E unendlich Zeit

Outlander
5972BFA5 A215E unendlich Energie

Rainbow Bell Adventure (Japan-Import)
184D417A 781CE unendlich Energie

Megaman X

Da noch nicht klar ist, wann genau die deutsche Fassung von "Mega Man X" erscheint, verraten wir Euch vorab den letzten Code für die amerikanische Version, der auch auf dem Japan-Import "Rockman X" funktioniert. Der Code sorgt außerdem dafür, daß Ihr vor Eurer Begegnung mit dem Endgegner mit allen Extrawaffen gesegnet seid. Ladet Euch am besten immer solange auf, bis Ihr rosa leuchtet. Dann gibt die Wumme des kleinen Helden den stärksten Schuß ab.



Super Widget

Zeichentrickheld Widget in seinem ersten Spiel: Der verwandlungsfähige Außerirdische hat 12 Level zu bewältigen – wir kennen die Paßwörter:

Level 2	JHKKWR
Level 3	WKKJWW
Level 4	JKRLWR
Level 5	RBKKWW
Level 6	JBKHRR
Level 7	WJRMWH
Level 8	DLRGS
Level 9	BGSFM
Level 10	JSKHHH
Level 11	RLKBHH
Level 12	JLLSFH
Special	KHHRSJ

Cybermorph

Das erste Spiel für Ataris neue Superkonsole ist "Cybermorph". Für Euch haben wir uns schlau gemacht und alle Paßwörter gefunden:

Welt 1:	1008
Welt 2:	1328
Welt 3:	9325
Welt 4:	9226
Welt 5:	3444
Bonus-Welt:	6009

Dino Dudes

Auch zu "Evolution – Dino Dudes" gibt's einen Schwung Paßwörter, mit denen Ihr endlich weiter kommt.

Vorab aber noch ein allgemeiner Jaguar-Trick: Wenn Ihr nach dem Anschalten, sobald das "Jaguar"-Logo erscheint, PAUSE drückt, könnt Ihr den Würfel mit dem Steuerkreuz nach rechts oder links drehen, verkleinern und vergrößern.

Level 4	G MEN
Level 5	Go West
Level 6	Lemon Entry
Level 7	Wagon Wheel
Level 8	OIL DRUM
Level 9	Moon Orbit
Level 10	Hard Rock
Level 11	Trip and Fall
Level 12	Alarm Clock
Level 13	Big Country
Level 14	Hog Tied
Level 15	Can Can
Level 16	Cute Mouse
Level 17	Spark Plug
Level 18	Pony Express
Level 19	Padded Cell
Level 20	Log Plume
Level 21	Canvas Sail
Level 22	Golden Era
Level 23	Wide Seat
Level 24	Bad Karma
Level 25	Crash Barrier
Level 26	Lize Glass
Level 27	Surf Up
Level 28	Penal Colony
Level 29	Relief Art
Level 30	Tribal Dance
Level 31	Soda Fountain

THIS IS OUR LOW-PRICE WITCH!!!

JAPAN-ANIME-VHS-PAL-VIDEO ENGL.

ALLE KULTFILME LIEFERBAR!
NEU!! JETZT AUCH ANIME KLASSIKER IN DEUTSCH!

SPACE FIREBIRD DT. (3 TAPES PACKAGE)	**59,99 DM**
CRYING FREEMAN COMIC-BOOK DT.!!	**16,80 DM**
Crying Freeman Pt. IV	39,99 DM
Doomed Megalopolis Pt. IV	39,99 DM
The Anim. Adv. of StarTrek!!!	39,99 DM
Otaku No Video (Dokumentation)	49,99 DM
Urusei Yatsura's Only You!	59,99 DM
Robotech (Macross) Pt. I -XVI ab	49,99 DM
Bubblegum Crisis I bis VIII je	59,99 DM
Rumik World-The Fire Tripper	39,99 DM
Golgo 13 (18J.)	49,99 DM
Poster Din A2 (div. Filme) je	6,99 DM
Urotsukidoji I oder II T-Shirt (Black)	29,99 DM
Akira with Gun T-Shirt	29,99 DM
Akira Neo Tokio T-Shirt	29,99 DM
Akira all over Green T-Shirt!	39,99 DM
Manga T-Shirt (Logo - Black)	29,99 DM
Manga T-Shirt (Logo - Weiß)	29,99 DM
Manga Baseball-Cap (Black)	29,99 DM
Bubble Gum Crisis T-Shirt (Backprint)	34,99 DM

(über 80 Filme im Prg.! Call!)

SUPER NES-ANGEBOTE

Parodius dt.	68,99 DM
King Arthurs World dt.	78,99 DM
Earth Defense Force dt.	68,99 DM
Rival Turf dt.	68,99 DM
TKO Boxing dt.	88,99 DM
Dragons Lair dt.	78,99 DM
Populous dt.	68,99 DM
Wing Commander dt.	78,99 DM
Phalanx dt.	68,99 DM
Shanghai II dt.	68,99 DM
Drakkhen dt.	68,99 DM
Jimmy Connors dt.	78,99 DM
Joe & Mac dt.	68,99 DM
Congo's Caper dt.	88,99 DM
Sim City dt.	68,99 DM
Super Tennis dt.	48,99 DM
F-Zero dt.	48,99 DM
Another World dt.	88,99 DM
Incredible Crash Dummies dt.	98,99 DM
Exhaust Heat dt.	88,99 DM

SUPER NES

Super Scope dt.!!! kplt.!	104,99 DM
Mechwarrior (dt. Texte)	108,99 DM
Art of Fighting dt.	127,99 DM
Brawl Brothers dt.	124,99 DM
Major Title Golf dt.	99,99 DM
Flashback dt.	108,99 DM
Mortal Kombat dt.	108,99 DM
Shadowrun dt. Texte!	129,99 DM
Soulblazer dt. Texte!	129,99 DM
S. Empire strikes back dt.!!	129,99 DM

Über 130 dt. S-NES Titel Lieferbar!
Weitere News call!!!

AB SOFORT AUCH PC-SPIELE LIEFERBAR!!!
FORDERT UNSERE KOSTENLOSE PREISLISTE AN!

NEO GEO:

Miracle Adventure	378,99 DM
Art of Fighting 2	388,99 DM

3DO & Jaguar

Grundgerät	1499,99 DM
Total Eclipse	138,99 DM
Out of this World	138,99 DM

NEWS CALL!

ACHTUNG!
An- und Verkauf von Gebrauchtspielen.
Vorbestellservice mit Preisgarantie!
Alle deutschen SNES-Spiele vorrätig!
Super-Sonder-Preise für Clubs und Sammelbesteller!

Täglich von 10 00 - 20 00 Uhr



Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Druckfehler keine Haftung.

GAME SYNDICATE · Pf. 69 · 56239 Selters • Tel. 02626-1320 o. 8658 · Fax -1281

PLAYERS GUIDE

Der Dailey-Distrikt ist Euch bereits vertraut – im zweiten Teil unserer "Shadow Run"-Lösung helfen wir Euch, den übermenschlichen Bösewichten endgültig den garaus zu machen.

Am Hafen

Das Hafenviertel ist hart umkämpft. Wenn Ihr Euch dorthin begebt (z.B. um mit dem Hunde-Geist ein paar Wörtchen zu wechseln), solltet Ihr feuerfeste Söldner mitnehmen. In der ersten Lagerhalle findet Ihr das "Matrix Systems"-Büro und ein Terminal – schnappt Euch das Daten-File. Im nächsten Lager sprecht Ihr mit dem Geist – jedoch nur, wenn Ihr die Blätter, den Knochen und das Hundehalsband vorweisen könnt. Ihr erhaltet den Auftrag, den Ratten-Schamanen zu terminieren.

In einer anderen Lagerhalle bekämpft Ihr einen Oktopus und kassiert dafür Tinte, die Ihr in Euer schwarzes Fläschchen füllt.

Unter Ratten und Vampiren

Den Unterschlupf des Ratten-Schamanen erreicht Ihr über den kleinen Friedhof – das Tor steht Euch offen, sobald Ihr mit Hund gesprochen habt. Geht stur geradeaus und kümmert Euch nicht um die Ratten - ein Gemetzel mit den Nagern könnt Ihr kaum gewinnen. Wendet sich der lange Gang nach rechts, gelangt Ihr in den Raum des zaubernden Schamanen. Nur mit Söldnern an Eurer Seite habt Ihr eine Überlebenschance. Der sterbende Schamane raunt Euch etwas vom "Narren-Geist" ins Ohr – dieses Stichwort und das Stichwort Drake solltet Ihr mit mit dem Hund-Geist diskutieren. Die Nummer des Clubs der Dunklen Klinge erfragt Ihr über Telefon beim Magie-Laden. Ruft Vladimir an und redet mit Ihm über den Fetisch – das Tor zum Club ist nun geöffnet. Greift im Club nicht zur Knarre, denn dann rücken Euch die Wächter auf die Pelle.

Im Austausch gegen den Fetisch verrät Euch Vladimir den Namen des Narren. Ein Check im örtlichen Netzwerk verrät Euch aber, daß Vladimir lügt – Ihr kommt später darauf zurück. Holt Euch erstmal den Schlüssel aus jedem Bücherregal am anderen Ende des Gebäudes.

Auf das Stichwort "Dunkle Klinge" berichtet Euch der Barkeeper der "Krummen Kralle" von Vampiren und einem Blitzlicht – letzteres erhaltet Ihr von seinem Kollegen.

Mit dem Bronzeschlüssel öffnet Ihr im Club der Dunklen Klinge die Tür zu Vladimirs Speicher. Sucht Vladimir und blendet ihn mit einem Blitz – hoffentlich habt Ihr jetzt einen Pfahl zur Hand. Der Lump bleibt bei seiner verlogenen Aussage, rückt dann aber doch mit dem wahren Namen heraus. Legt ihn um....

Nixen und Öltanker

Wenn Ihr den Boots-Fahrer im Hafen auf "Bremerton" ansprecht, weigert er sich mit einem Verweis auf Meerjungfrauen, dorthin zu fahren. Fordert den Eis-Lieferanten im Wastlands-Club auf, seine Ware zu den Docks zu schippern, dann verschwinden die Nixen. Sammelt ihre Schuppen und – nach einem Gefecht gegen Orks – einen Sprengsatz ein und setzt dann nach Bremerton über. Dort legt Ihr auf dem verrotteten Öltanker einen bösartigen Köter um und knackt die Tür ins Innere des Schiffs mit dem Brecheisen. Eines der Monster hinterläßt eine giftige Flüssigkeit, die Ihr in ein blaues und in ein grünes Fläschchen füllt – der Unsichtbarkeits-Zauberspruch ist Euer. Der Zünder im Kühlschrank läßt sich mit Eurem Sprengsatz zu einer Zeitbombe kombinieren, mit der Ihr den Safe im Raum der vier Orks knackt. Habt Ihr das Schiff beinahe durchquert, versperren Euch zwei Schleim-Klumpen den Weg, die Ihr mit der Lösung vernichtet. Danach befördert Euch ein Teleporter in die Höhle des Narren.

Die Stunde des Narren

In den Räumen des Narren lauern Naga-Schlangen, Untote und blubbernde Gift-Brunnen. Letztere beruhigen sich, wenn Ihr ein paar Mal 'draufballert. Auch dem Narren-Geist müßt Ihr erst mit gezielten Schüssen beikommen, bevor Ihr mit ihm sprechen könnt. Brüllt ihm seinen wahren Namen (Laughlyn) ins Gesicht. Damit ist er besiegt – schnappt Euch seine Maske.

Im Herzen des Vulkan

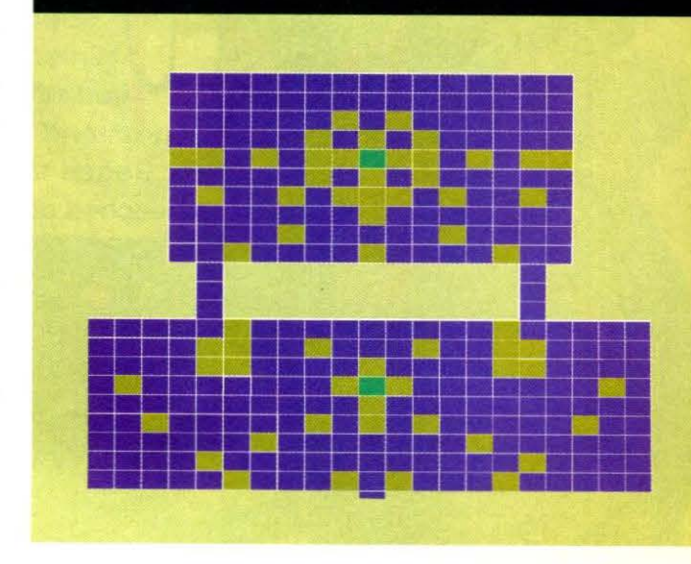
Habt Ihr genügend Matrix-Erfahrung oder einen erfahrenen Hacker zur Seite, kämpft Ihr Euch auf das Dach des Drake-Gebäudes. Dort wartet ein Hubschrauber, der Euch zum Vulkan fliegt. Startet erst, wenn Ihr die besten Waffen in der Tasche und erfahrene Kämpfer zur Seite habt. Wachposten, Kanonen und Zaubersprüche versuchen Euch beim Marsch durch die Stockwerke zu stoppen. Benützt den Unsichtbarkeitszauberspruch, wenn Ihr im untersten Stockwerk das Brücken-Labyrinth durchquert habt – danach warten Geschütztürme auf Euch, die Ihr ohne Magie kaum überwindet. Auf dem Endspurt zu Drake trefft Ihr auf Nagas, von denen die dritte Ihren Panzer hinterläßt (Rüstungs-Zauber!). Drake besiegt Ihr mit der Narren-Maske und Dauerfeuer auf seinen Kopf. Mit Professor Pushkin redet Ihr anschließend über Drake und den Kopf-Computer – Aneki ist nun Euer letzter Gegner.

Das letzte Duell

Auch im Aneki-Gebäude sprechen die Waffen. Außerdem werden auch hier die Lifte von Computern kontrolliert, in die Ihr Euch einloggen müßt. Im fünften Stockwerk findet Ihr das AI-Terminal, das Ihr zerstört, indem Ihr auf der Matrix die Wächter-ICs lahmlegt. So gelangt Ihr in den sechsten Level, auf dem Euch Aneki erwartet. Viel Glück.

Mega Drive-Fans dürfen sich freuen: In England wird gerade ein "Shadow Run"-Rollenspiel speziell für ihr System fertiggestellt. Neben neuer Story und Grafik, sind vor allem die Cyberspace-Sequenzen interessant, die wesentlich aufwendiger gestaltet sind als die "Mine Sweeper"-Varianten der Nintendo-Version.

DIE LETZTE MATRIX





NEXT TIME 5 94

MAN!AC NO. 5 ERSCHEINT AM 13.4.94

JOY-ROBICS AUF DEM MEGA DRIVE

Vor über einem Jahr angekündigt, jetzt lieferbar: Segas Fitnesstrainer "Activator" ist in den USA ausgeliefert. MAN!AC scheut keinen Herzinfarkt und testet das ausgeflippte Zubehör-Experiment mit "normalen" Spielen und Activator-Spezialentwicklungen.

Rollenspiel-Showdown

MAN!AC sichtet Rollenspiel- und Action-Adventure-Meisterwerke von Nintendo ("Fire Emblem" auf 24-MBit-Modul), Enix ("Brainlord"), Sega ("Phantasy Star 4"), Square und Capcom. Was taugen die japanischen Originale? Wann kommen die Highlights auf deutsch oder englisch?

DIE POWER-CHIPS

Wer fährt als erster über die Ziellinie? Segas "Virtua Racing" tritt gegen Nintendos "Stunt Race FX" an. Im Windschatten der Blockbuster brausen weitere Super-FX-Spiele heran. Was taugt die nächste Generation der hochgezüchteten Zusatzprozessoren?

DISNEY-TIME

Ein Biest kommt selten allein: Disney's "Die Schöne & das Biest" debütiert als Videospiel für Super Nintendo und Mega Drive. Hudson werkelt fleißig an der Nintendo-Variante, während Sunsoft gleich zwei Versionen für Segas 16-Bitter veröffentlicht. MAN!AC beschert eine exklusive Märchenstunde.

BIG MOUTH

Das Buntstift-Jump'n'Run "Zool" wird in Kürze als Spielautomat erscheinen ### Folgende Jaguar-Spiele von Accolade sollen im Herbst kommen: "Hardball 3", "Brett Hull Hockey", "Bubsy" und "Charles Barkley Basketball". UBI-Soft schickt "Jimmy Connors Tennis" ins Rennen, Gremlin hält mit "Nigel Mansell GP" dagegen ### "Virtua Racing" fürs Mega Drive wird in Deutschland nur 5000 Mal ausgeliefert – und zum Preis von 279 Mark verkauft ### Konami hat deutsche Entwickler mit der Umsetzung der "Rocket Knight Adventures" auf den Game Boy beauftragt. Gleichzeitig entsteht in Japan ein brandneues Super-Nintendo-Jump'n'Run.



Profi Accessoires
SV 337 SN PRONEO II
Das ultimative Joypad für SNES mit Bildschirm. 30 Programmschritte gespeichert für SF II, Fatal Fury usw. Jeder Gegner ist zu schlagen!
unverb. Preisempf. DM 69.95
Auch für MEGADRIVE unter Art.-Nr. SV 437
SV 439 SG PROPAD 2
Superjoypad mit 6 Spielknöpfen für Megadrive. Super-Dauerfeuer, Sychronfeuer, Slow-Motion, LED-Display. Alle Stufen durchspielen!
unverb. Preisempf. DM 39.95
SV 334 SN PROPAD
Inzwischen das erfolgreichste Pad für SNES und Megadrive (SV 434).
unverb. Preisempf. DM 34.95
SV 338 Top-Fighter
Die kompromisslose Konsole für den absoluten Profi mit Programmierung für SNES und mit den superrobusten Spielhallen-Mikroschaltern.
unverb. Preisempf. DM 149.95
SV 336 SN
Top-Konsole für SNES mit „Digital Action Learning System"
DM 99.95 unverb. Preisempf.
SV 907 Handy Boy
Was der Game Boy braucht: Lupe, Licht, Stero-Sound, Joystick, Feuerknöpfe und Gurt. Alles in Einem.
unverb. Preisempf. DM 69.95
Jöllenbeck GmbH
Far East Import-Export
27404 Weertzen
Tel. 04287/1251
Fax 04287/607
QUALITY JOYSTICK
Vertrieb nur über den Fachhandel.
Schweiz:
ABC Import & Export AG
Baggastiel 48
CH-9475 Sevelen
Tel. 081/7852960
Fax 081/7851222
Österreich:
ABC Marketing & Vertrieb
Letzestraße 32a
A-6807 Feldkirch
Tel. 05522/71675
Fax 05522/71674
Erhältlich in allen guten Fachabteilungen der Warenhäuser, Versandhäuser, Fachmärkte und Video-Game-Shops wie z. B. bei Karstadt, Horten, Quelle, Otto-Versand, Neckermann, Media-Märkte, Saturn, Pro-Märkte, Phora, Brinkmann, PC-Computer, Porst, Interdiscount, Vedes, CPS Heidak Köln.
SNES und Game Boy sind geschützte Warenzeichen von Nintendo. Megadrive ist geschütztes Warenzeichen von Sega.
Joyplus
SV 910 Handy Power Kit II
Hat Platz im Game Boy mit Batteriefachabdeckung für 8 Stunden Spielzeit.
unverb. Preisempf. DM 39.95

Castlevania®

TOLLE TREUE-PRÄMIEN!
Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet Ihr den GOLDEN GAME POINT. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpaß direkt bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse beilegen.



NEU - Die Belmont Family dreht wieder auf

Mit einer Fülle von genialen Gänsehaut-Grafiken und einem Sound, der die totale Grusel-Atmosphäre schafft. Perfekt in 16-bit. Level für Level geht es tiefer in die unheimlichen Gruften: Finstere Glockentürme, schaurige Friedhöfe, geheimnisvolle Burgruinen und viele noch dunklere Schauplätze warten auf Dich. Riesige Endgegner. Spielpower mit Langzeitspaß. Immer wieder gibt es neue Spuk-Höhlen zu entdecken. Im SNES wehrt Ihr Euch mit der Zauberpeitsche und vielen Extrawaffen. Im Sega Mega Drive wählt Ihr zwischen zwei Vampirjägern. Action mit Grips - das ist Castlevania in allen Videospielesystemen. Probier's, wenn Du Dich traust.

Ausgezeichnet:
„Fantastisch, was KONAMI hier aus dem Game Boy herausgeholt hat." Und: „Die Level sind durchdacht aufgebaut, sehr abwechslungsreich und strotzen nur so vor Ideen ..." Video Games 2/91 über Castlevania (Game Boy)

„Super ... Sämtliche Spieleabschnitte (sind) harmonisch, fair und intelligent aufgebaut." Power Play 10/91 über Castlevania II (Game Boy)

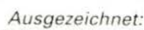
„KONAMI erschlägt alle Fans des Genres mit einer Fülle von guten bis genialen Grafiken und den innovativsten und besten Sounds." Video Games 1/92 über Super Castlevania 4 (SNES)

„Neben sehr vielen Leveln, die natürlich mit besonders verschärften Gegnern ausstaffiert worden sind, sollen auch die letzten Geheimnisse des Mega Drives für die New-Generation-Power genutzt werden." Gamers 2/94 über Castlevania (Mega Drive)

Nintendo Entertainment System



N E U !







KONAMI®

SuperstarkerVideospieleSpaß

KONAMI Videospiele: Adventure – Action – Fun – Intelligenz – Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069/950812–0, Telefax 069/950812–77

F&P 94/050